CHT

CÓMIC / HISTORIETAS / TEBEO

/ PÁGINAS GLORIOSAS: **BLUEBERRY** DE **GIR**
/ **TOPPI** ILUSTRADOR DE PORTADAS
/ BELLA Y DESCONOCIDA: **AGAR** DE **GIGI**
/ **MORT WALKER** UN GENIO DEL HUMOR
/ GRANDES FIRMAS: **FRANK FRAZETTA**
/ ARTE & FINAL: **JACQUES TARDI**

N.2 OCTUBRE 2010

LAS CLAVES Y LOS PORQUÉS DE LA OBRA MÁS SINGULAR DE
VICTOR DE LA FUENTE

HAXTUR
LA LEYENDA

CHT

CÓMIC / HISTORIETAS / TEBEOS

Revalorizamos el Cómic

CHT tiene una periodicidad trimestral. En 2010 han aparecido el número **1** en marzo, un número **extra** en junio y el número **2** en octubre.

CHT sólo puede adquirirse por suscripción enviando un e.mail a: "**chtrevista@gmail.com** " o por correo a la dirección: "**Apdo. de correos Nº 93. Código Postal 28660 - Boadilla del Monte. Madrid (España)** " con los siguientes datos: **nombre, apellidos y dirección**.

Todavía hay la posibilidad de adquirir la primera suscripción completa: números 1 y 2, más EXTRA "EL PRÍNCIPE VALIENTE"
España: 39 €. Extranjero: 49 € (en ambas suscripciones se adjunta el nº 0 de regalo).
El pago de la suscripción se efectuará por giro postal o transferencia bancaria.

También os ofrecemos la posibiliodad de adquirir los números por separado, en cuyo caso el precio es de **28 €** por el EXTRA y de **13 €** por los números individuales de la revista, correo incluido y de regalo el nº 0 (hasta final de existencias).

EDITORIAL

POR **LA RECUPERACIÓN** Y **EL CONOCIMIENTO** DE LAS GRANDES OBRAS DEL CÓMIC

El Cómic ha sufrido a lo largo de su historia una serie de transformaciones que hacen interesante una aproximación teórica al medio, ya sea desde el punto de vista de la comunicación social o, si se prefiere, desde su análisis en la evolución que ha tenido como un tipo más de expresión artística.

En lo que llevamos de siglo XXI se ha percibido, con la progresiva desaparición de "los grandes autores" (en Europa sólo quedan **Gir-Moebius**, **Toppi** y **Uderzo**), un problema inesperado: las nuevas generaciones aportan buenos dibujantes, pero no puntos de referencia en la creación gráfica, ni mucho menos "maestros" en sentido estricto.

Los motivos de ello son variados, pero nosotros pensamos que uno de los principales problemas detectables es que se ha ido perdiendo el conocimiento básico (quizás por la feroz competencia de otros medios de comunicación visual) de los grandes logros que se habían alcanzado en este joven arte a lo largo de su siglo y pico de existencia.

La mayor parte de los autores actuales sólo tienen una idea bastante deshilachada de lo que han sido las grandes aportaciones a la historia del medio, pero, sin embargo, sí tienen una idea y bastante concreta sobre los "mangas" de mayor éxito.

Todo escritor actual tiene a su alcance las obras de generaciones anteriores. Todo director de cine o aficionado puede adquirir en los grandes almacenes las obras clásicas y no tan clásicas del archivo cinematográfico.

Entonces: ¿por qué los amantes del Cómic no tienen derecho a poder ver qué y quiénes lo hicieron y, de paso, conocer las dificultades con las que se encontraron en el desarrollo y la evolución del medio a lo largo del tiempo?

Ese es nuestro enfoque en **CHT** y con él buscamos básicamente la recuperación artístico-cultural de algunas obras (aunque sabemos que restan muchas más) o autores que han sido referentes del cómic en el siglo pasado.

Dado que con este número se cumple la suscripción, ya es hora de hacer un primer balance y para ello solicitamos las opiniones y sugerencias de los amigos que, hasta ahora, nos han brindado su compañía en este apasionante viaje.

Nuestra idea es continuar con el proyecto y en breve daremos cumplida información de ello, así que hasta entonces sólo nos resta enviar nuestro agradecimiento sincero a todos los que se han interesado por nuestra andadura y nos han prestado su ayuda desinteresada.

CHT

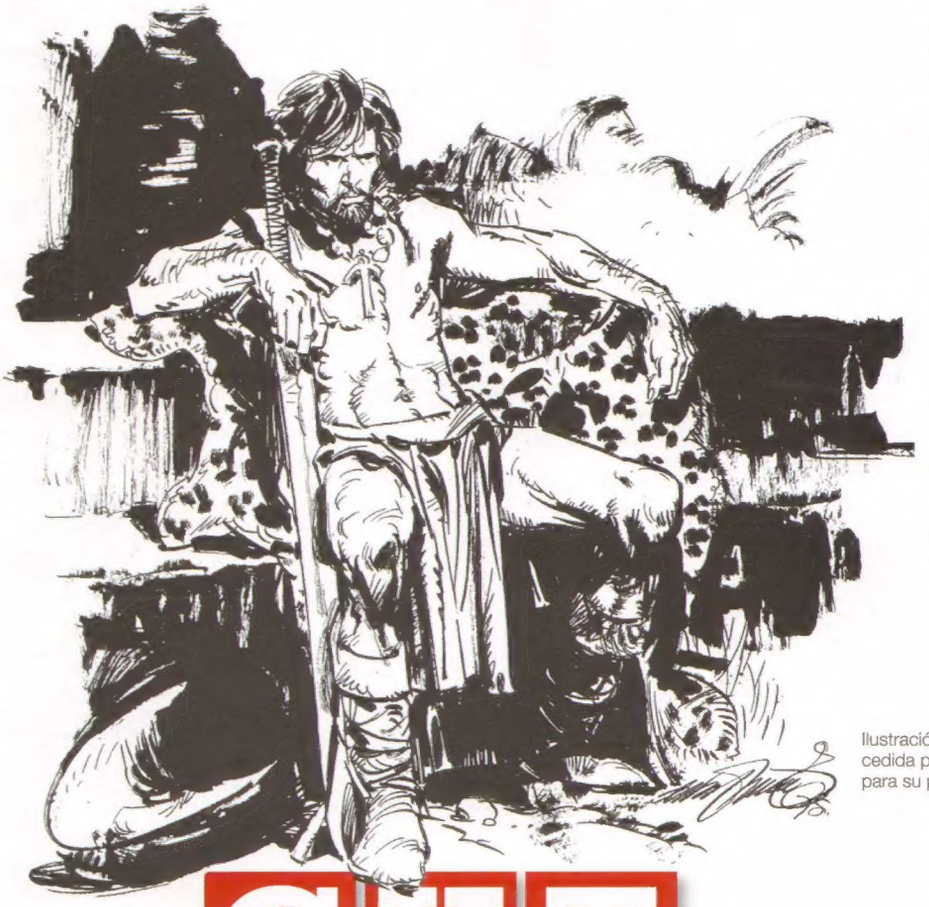


Ilustración de **Víctor de la Fuente** cedida por **Manuel Darias** para su publicación en **CHT**

CHT
CÓMIC / HISTORIETAS / TEBEOS

EDITA: ASOCIACIÓN CULTURAL CHT (CÓMIC, HISTORIETAS, TEBEOS) **DIRECTOR EDITORIAL:** CHARLES CAUM **REALIZACIÓN:** UMO-SING COMUNICACIÓN S.L.
REDACCIÓN: HORACIO DIEZ Y CARLOS URIONDO **DISEÑO GRÁFICO:** VITAL GARCÍA TARDÓN **IMPRESIÓN** DEDINFORT S.L. **DEPÓSITO LEGAL:** M-15058-2010

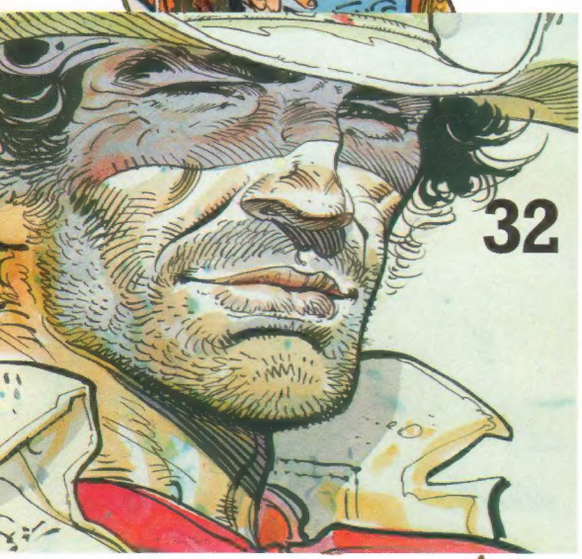
Los derechos de las imágenes pertenecen a sus autores y/o propietarios de las mismas. Su publicación en esta revista es con carácter cultural e informativo, sin afán de lucro. Si por cualquier razón alguno de ellos, considerase dañada su imagen o sus intereses, les agradeceríamos se pusieran en contacto con nosotros a través del e-mail: **chtrevista@gmail.com**

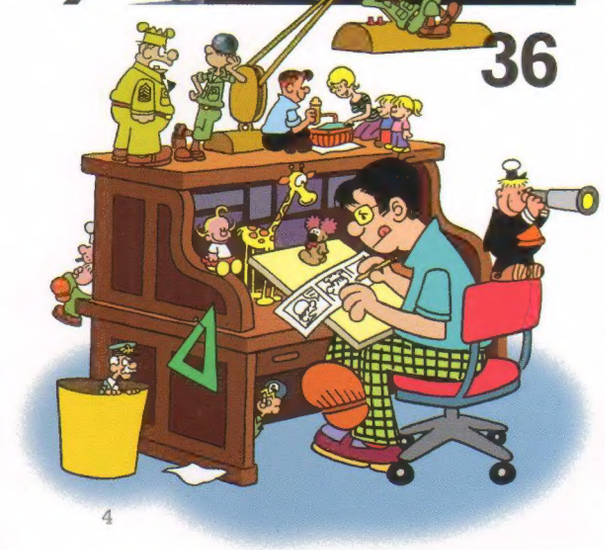
CHT

MI[illegible]TORIETAS / TEBEOS

SUMARIO

N.2 / OCTUBRE 2010





6 A ESTUDIO **HAXTUR**

Víctor de la Fuente fue un coloso incuestionable del medio. Su aceptación profesional era ya notable antes de empezar *Haxtur*, pero sus aportaciones en esta obra supusieron un auténtico aldabonazo para el cómic y le abrieron las puertas del mercado mundial.

32 PÁGINAS GLORIOSAS **EL TENIENTE BLUEBERRY**

Gir buscó durante bastante tiempo la excelencia gráfica. Nosotros queremos representar en esta página la consecución de tan anhelada meta.

36 CÓMIC STRIP **MORT WALKER**

Las tiras de humor en la prensa norteamericana son un mundo aparte y **Mort Walker** ha sido y es una de sus figuras más representativas.

42 ILUSTRADORES DEL CÓMIC **SERGIO TOPPI**

Estamos ante uno de los mejores dibujantes que ha tenido el cómic italiano y mundial. La búsqueda del diseño en sus obras y su contenido de carácter ilustrativo es perfectamente comprobable en estas extraordinarias portadas para la revista italiana *Sgt. Kirk*.

50 BELLA Y DESCONOCIDA **AGAR**

En los años 70 surgían hermosas historias como pompas de jabón. Los autores no parecían sufrir de falta de ideas y esta serie lo avala con un sugerente dibujo de **Gigi**, (autor hoy prácticamente olvidado) y un guión de **Claude Moliterni** (figura carismática del cómic galo).

58 GRANDES FIRMAS **FRANK FRAZETTA**

Persiguió el éxito de forma denodada. Al final lo alcanzó cerca de la cuarentena y lejos del cómic, con unas ilustraciones llenas de vigorosas figuras, paisajes fantásticos, bellas mujeres y una capacidad profesional fuera de toda duda.

ARTE & FINAL JACQUES TARDI

Desde sus primeros pasos en la mítica *Pilote*, este autor se ha creado un sitio bajo el sol en la industria francesa del cómic, con adaptaciones cinematográficas incluidas. Esta plancha ha sido muy poco vista y fue publicada en una separata de la revista *À Suivre* en 1978.

HOMENAJE

DON ANTONIO *SUPER* MINGOTE

Hace poco tiempo se realizó una exposición de su obra en el ***Museo de la Ciudad de Madrid*** para celebrar las 90 primaveras del insigne académico de la lengua. Como se comprenderá, su inmensa labor realizada en todo tipo de frentes es difícilmente resumible en unas cortas líneas, pero nosotros hemos querido homenajearlo con una de sus páginas de cómic, medio al que, desde luego, no ha sido ajeno.

La página en cuestión apareció en el nº4 de la revista ***Rumbo Sur*** y con ella le rendimos nuestro pequeño homenaje lleno de cariño, admiración y respeto.

A. Mingote

90 años

VOLABA, RAUDO, SUPERMÁN, PENSANDO EN SUS COSAS...
¡He hecho polvo la cometa!
¡Es un gamberro!
Calma, calma... ¡Tengo una idea!
Más le vale.
Es verdaderamente un superhéroe.

ESTUDIO

HAXTUR

LA LEYENDA

La obra de **VÍCTOR DE LA FUENTE** forma parte del patrimonio indiscutible del cómic mundial y hemos decidido profundizar en uno de sus trabajos, precisamente el que le permitiría recibir la notoriedad del medio a principio de los años setenta. Además, este título constituye en lo profesional el paradigma de las ventajas e inconvenientes de que fuera una historia tan personal la que le permitiera acceder por la puerta dorada de los mercados internacionales.

Estudio realizado por **CHARLES CAUM**

LA SEGUNDA MUERTE DEL GUERRILLERO

Haxtur es una obra misteriosa y ha tenido hasta el momento interpretaciones someras y algo difusas. Si bien es verdad que las declaraciones de **Víctor de la Fuente** no fueron nunca muy explícitas en torno al meollo de la cuestión, también lo es que en la obra subyacen, o al menos así nos parece a nosotros, las claves de su comprensión. Así que nos ceñiremos a lo hecho por su autor y justificaremos nuestras apuestas en ese sentido con los textos allí escritos.

Hay que empezar diciendo que la obra es un desahogo personal y en ella su creador puso todo lo que pudo de sí mismo. En sus primeros esbozos, Víctor requirió la colaboración de Ludolfo Paramio para la elaboración del guión, pero pronto se dio cuenta de que lo que él quería contar debería llevarlo a cabo sin apoyos ni muletas. Así que a la hora de calificarla sólo podemos incluirla en el epígrafe de obra de autor. Pero yendo un poco más allá de un mero etiquetaje, ¿qué pretendía contar Víctor de la Fuente que le afectaba de manera tan particular? y ¿cuál es el enigma de *Haxtur* para que haya superado los cuarenta años de existencia y se nos presente actualmente con una frescura y lozanía que nos permite realizar un nuevo enfoque para sus lectores del siglo XXI?

Cuando le interpelaban sobre el significado oculto de *Haxtur*, Víctor solicitaba siempre la colaboración de sus lectores y nosotros, como lo hemos sido a lo largo de muchos años, nos decidimos a movernos en el difícil terreno de la exégesis luminosa de lo voluntariamente oscurecido y ocultado. Lamentablemente, Víctor ya no podrá desdecirnos, pero estamos convencidos de que, allá donde se encuentre, se sonreirá socarronamente de las humildes elucubraciones que nosotros hemos construido.

Y puestos a polemizar, discutimos que el nombre del protagonista sea el de *Haxtur*. Este aspecto que siempre se ha dado por sentado no se sustenta en lo que puede encontrarse en lo escrito y, aunque la cuestión parezca banal, en realidad tiene su importancia. La palabra parece un cruce lexicológico entre los indómitos habitantes de la agreste patria chica de su autor (Astur/es) y el noble monarca de Camelot (Artur/o), a medio camino entre la dura materia mineral del rincón verde del norte de la península y del vaporoso reino de la Bretaña mítica. En ese estrecho desfiladero que se mueve entre la realidad y la fantasía viene a desarrollarse la historia que aparecía cada dos semanas en *Trinca*.

Víctor de la Fuente manifestó en varias ocasiones que tenía un guión más explicito que luego filtraba cuidadosamente, guión que en

buena lógica nos hubiera gustado leer. Como ello no es posible, tendremos que realizar una arquitectura inversa para ir en su busca.

Los elementos clave de la obra se encuentran incuestionablemente en el primer capítulo y en los dos últimos. Es precisamente en el interior semántico de estas 18 páginas donde resulta necesario introducir el bisturí, con el objeto de desentrañar su significado oculto, aunque latente. En el resto del sándwich, es decir, en los otros capítulos que componen la obra, cabe encontrar eso que podríamos llamar su moraleja particular y algún pequeño apunte que coincide con la interpretación general.

EL PRIMER CAPÍTULO

La primera página es impagable. Partiendo de una panorámica general de la selva, el decorado se va transformando poco a poco. El guerrillero ha muerto, pero no lo sabe todavía, y se considera el único superviviente de una escaramuza con tropas regulares del ejército. El motivo central de la obra se nos presenta en la última viñeta de la plancha, cuando el protagonista armado con una espada que le ha sido otorgada pronuncia las palabras: "¿Por qué la muerte ha de vencer a la razón?"

En la segunda página, entre reminiscencias de los últimos segundos de vida, el fallecido se encuentra con la primera prueba a superar; se enfrenta, irrisoriamente equipado, con un reptil gigantesco*(1) que representa el tiempo de la finitud, el tiempo de la existencia material... Y contra todo pronóstico, en una pelea completamente desigual, sale triunfante. Víctor tiene la gentileza de rematar la cuestión justo después de que el lagarto reviente con un: "¡No quiero morir... la razón tiene que prevalecer...!" Evidentemente, el guerrillero plantea la razón como la única vía capaz de salvarnos del caos de la existencia y a ella se agarra en el último segundo de su vida para continuar "siendo".

Es obvio que nos estamos moviendo en un doble plano. El protagonista ha conseguido una dilación absolutamente inusual, pero esa prórroga no se producirá en el mundo material que nosotros habitamos (allí donde todo está paralizado), esa prórroga se realizará en el Mundo del Deseo, mundo al que algunos llaman Astral y que todo ser humano visita por la noche como mínimo en dos ocasiones. En este emplazamiento y de ese aplazamiento tratan las 84 páginas de *Haxtur*.

El desorientado espadachín continua recordando y se cuestiona si su aparente triunfo frente el Ouroboros*(2) no debería tener sus consecuencias en el mundo material y extenderse a

los que luchaban con él en la selva.

En la quinta y sexta páginas, cuatro siniestros personajes, que no acaban de encajar perfectamente con los Cuatro Jinetes del Apocalipsis (sólo son reconocibles la Muerte y la Guerra), entablan una interesante conversación con el resucitado guerrillero, al que despiertan tras atarle sobre una cruz en aspa.

Ante sus interrogantes, le responden que ha matado al padre Tiempo y que debe buscar las respuestas por sí mismo. Irónicamente, ante la demanda de si está vivo o muerto, responden que la crucifixión es un buen método para saberlo. Es decir, que el estado de todo ser debe medirse por la cantidad de sufrimiento que experimenta, acumula y puede llegar a soportar.

Una última apostilla indica que nuestro agonista está obligado a recapitular el secreto al haber dado muerte al reptil, pues tiene el poder de encontrar, no sólo su propio destino, sino también el de toda su especie, su triunfo o su destrucción total. Es, pues, condenado a vagar por las márgenes del tiempo hasta dar con una respuesta que le sirva a él y a todos nosotros.

Aparece entonces el nombre de *HAXTUR* en la última viñeta en las dos versiones de Doncel (libro y revista), titular eliminado en la versión de Glénat y en el libro homenaje al autor realizado por Toutain (***Cuando el cómic es arte***).

¿Qué conclusiones podemos sacar del primer capítulo?

Según nuestra interpretación, un hombre que ha muerto luchando en la guerrilla sudamericana tiene la suficiente energía como para revertir el proceso natural de la muerte y se queda anclado en un segundo plano, sin la fuerza suficiente para volver al mundo material ni para continuar el proceso de ascensión hacia el siguiente plano. Su situación es comprometida, pues se ha quedado a medio camino de todo, sin poderse agarrar a nada, convirtiéndose en una especie de arquetipo de lo que es el ser humano en general, de sus esperanzas y su destino, con lo que las respuestas a las que pueda llegar serán válidas para todos los de su especie. Dada su inestable situación, los Arcontes (3)* del Astral le obligan a realizar una búsqueda en torno a lo que fue su último pensamiento antes de morir: "¿Por qué?" Esa pregunta, que lejos de ser una demanda individual es común y compartida por todos los hombres y mujeres que han pisado, pisan y continuarán pisando el planeta Tierra, se convierte en el epicentro sobre el que gravita toda la obra en su urdimbre metafísica.

LOS CAPÍTULOS INTERMEDIOS

A lo largo de once capítulos se nos ofrecen una serie de parábolas morales con su consecuente moraleja. En ellas Víctor de la Fuente dibuja el perfil humano de su personaje y nos permite profundizar en su psicología. Vamos a realizar un breve apunte con nuestra interpretación al respecto.

Capítulo II.- Cuando un tirano pierde el poder es destruido por las fuerzas que el mismo había utilizado en su propio beneficio.

Capítulo III.- Es posible que los seres humanos sean débiles y crédulos, pero pueden llegar a conclusiones y adoptar decisiones, aunque no siempre sean las mejores ni estén realizadas en el mejor momento. Cabe también indicar que, aunque nuestro héroe aniquila tanto a la verdad como a la mentira, saldrá del capítulo cabalgando sobre el caballo de la primera y arrebatando el ank*(4) que detentaba el brujo que representaba a la segunda. La interpretación de todo esto nos llevaría bastante más lejos de lo que pretendemos con este artículo.

Capítulo IV.- A veces las peores bestias feroces son mejores que aquellos que las manejan; cosa que, aunque no nos lo hubiera contado Víctor, estamos acostumbrados a ver a diario en los medios de comunicación cotidianos.

Capítulo V.- El protagonista libera a una hermosa mujer ofrecida en sacrificio ritual a un

¿QUÉ TRAES AHÍ, BYGHT?...
¡HE CAPTURADO UN HOMBRE DEL MUNDO VIGIL!...
SE VE PACÍFICO. NO LOS SERVIRÁ PARA MEDIR LA FORTALEZA DE LOS HUMANOS. SE VE DÉBIL Y ELUDE LA LUCHA. TODAVÍA NO HA DESENFUNDADO LA ESPADA...

monstruo de la laguna; en correspondencia, ella dará su propia vida por salvarle de la misma situación. Víctor parece querernos decir que el amor y la solidaridad hacia los demás no tiene fecha de caducidad y siempre nos revierte. Es quizás la historia más melancólica de las que componen el relato.

Capítulo VI.- Para los que ejercen la dominación de forma injustificada con engaños y mentiras, no hay nada mejor que darles a probar de su propia medicina, para que todo su artificio les caiga literalmente encima.

Capítulo VII.- Es nuestro deber intentar ayudar a los demás, aun a riesgo de nuestra propia vida.

Capítulo VIII.- Se trata de la historia del brujo que convierte a las personas en estatuas con pequeñas esferas de un gas paralizante, y aquí el autor ha sumado un elemento más para decirnos que el mundo al que ha ido a parar el guerrillero es colindante con el mundo material, pero no es el mismo. El nigromante desea poseer al protagonista para reencarnarse: "Me faltan el cerebro y el corazón de un humano

ME FALTA POSEER EL CORAZÓN Y EL CEREBRO DE UN SER HUMANO PARA COMPLETAR MI PERFECCIÓN. CON ELLOS Y MI PODER, LOGRARÉ ENMENDAR LA CONDUCTA DE LOS DIOSES...

para alcanzar mi perfección. (...) No morirás, pues yo me reencarnaré en ti y todo tu cuerpo será mío". Víctor pone en este episodio las cartas sobre la mesa.

Capítulo IX.- Debemos ayudar a los que nos encontramos en el camino, independientemente de los riesgos que ello nos comporte, incluso aunque parezca que no nos necesitan.

Capítulo X.- En la historia de los hombres-lobo, Víctor da una nueva vuelta de tuerca a lo que había apuntado en el cuarto episodio. En este caso parece decirnos que la mayor parte de los seres vivos son pasivos por naturaleza y obedecen las órdenes del que mandan, sin plantearse muchas más cosas.

Capítulo XI.- Es este capítulo en el que aparecen dos guerreros a caballo y aporta interesantes novedades. Nuestro peregrino del Astral es atrapado por uno de los jinetes, que cuando encuentra a su otro compañero le dice: "He atrapado a un hombre del mundo vigil".

En la página final y en un pequeño monólogo por parte del guerrillero resume su filosofía vital en pocas palabras: "La fuerza del hombre

radica en su propia dignidad y para conservarla lucha con más energía que el más fuerte de los guerreros...".

Capítulo XII.- El mundo que consideramos real no es más que un conjunto de símbolos que determinan nuestra actuación y de los que debemos liberarnos.

Terminan aquí los episodios intermedios y la obra se abre camino hacia su desenlace. Más hubiera sido innecesario y menos insuficiente.

EL FINAL

El drama alcanza en su Capítulo XIII su punto cenital. Nuestro errante viajero recibe un ataque inesperado. Tras un duro forcejeo, se da cuenta de que ha sido atacado por una persona idéntica a sí mismo. El protagonista se ha disociado en sus vertientes del instinto y del sentimiento. Después de mantener un breve dialogo, ambos llegan a la conclusión de que sólo cuando una de las dos partes sea eliminada, su espíritu alcanzará la suprema verdad. Ambos se despojan de todo aditamento (la espada y la cruz de vida) y se dirigen conjuntamente a la cita insoslayable.

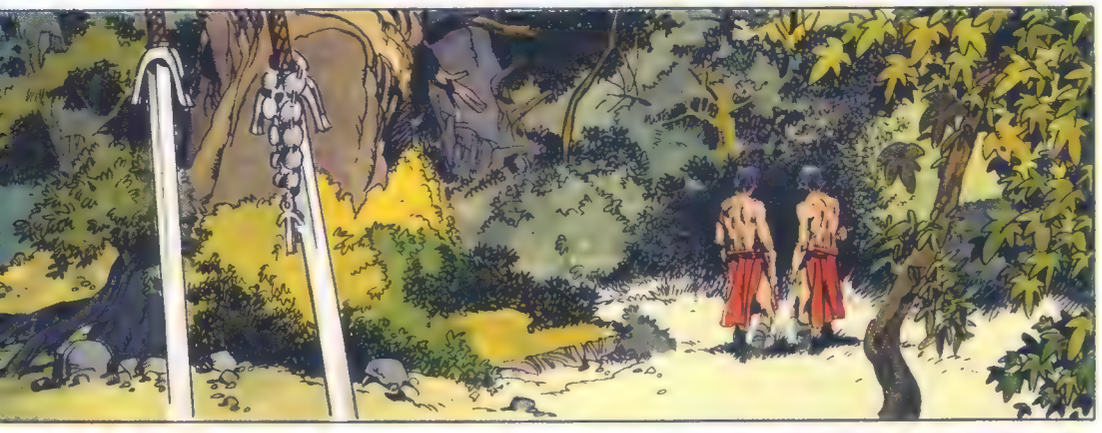
Llegan a un claro de la selva donde se escuchan detonaciones (el lugar en el que ya había muerto el protagonista) y reciben una nueva ráfaga de disparos. Aquí el autor juega con el lector, pues no hay una parte que muera (como aparentemente sucede), sino que en la agonía final del Astral se produce una nueva reunificación. En ese momento aparecen los cuatro personajes del primer capítulo, que son nuevamente interpelados sobre la respuesta final.

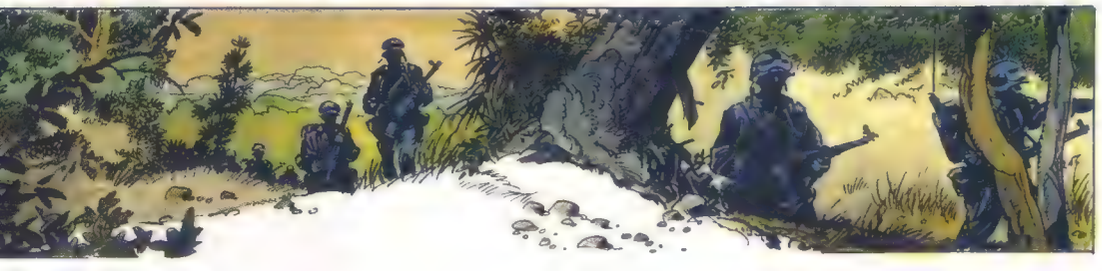
En un cruel alegato, le niegan que la razón sea el autentico camino del conocimiento y concluyen con un: "¿Puede algo la razón contra la muerte? Respóndete a ti mismo".

El agonizante les responde que cuando la muerte (la muerte será cambiada en su versión de Glenat por la razón) justifica algo, la razón sobrevive.

Los Arcontes se burlan de él y le responden que su lucha ha sido estéril y que solo ayudó a erigir nuevos pedestales de injusticia.

Sin embargo, su respuesta no parece hacer mella en el guerrillero, que poco antes de morir para el Astral dice: "Mi lucha ha redimido a muchos y me ha salvado a mí mismo".





A regañadientes uno de los siniestros personajes no tiene más remedio que reconocer: "¡La verdad está en cada uno de su especie! ¡Para cada uno hay una respuesta distinta... y no a todos les sirve la tuya!". Es decir, que confía en que no todos puedan ser salvados. La respuesta que el protagonista ha conseguido aportar para toda su especie es precisamente esa, las contestaciones son individualizadas.

El personaje que representa a la Muerte golpea con un palo el cuerpo inerte para comprobar que está completamente muerto y, después de cerciorarse, se dirige a sus tétricos camaradas y les invita a seguir "purificando" el mundo. Montan en sus corceles y cabalgan hacia una pequeña esfera que simboliza la Tierra.

En el claro de la selva que ya conocemos desde el principio de la obra, un agonizante susurra sus últimas palabras: "¡¿Por qué?!", enlazando aparentemente con la primera página.

¿Tiene pues la obra una arquitectura circu-

lar? En nuestra opinión no, pues más allá de que siempre habrá gente que se haga la misma pregunta sobre su corta estancia en este hermoso y triste planeta, *Haxtur* narra las experiencias en el segundo plano de la existencia de un agonizante en su último segundo de su paso por la vida. Toda la historia de Haxtur sucede en el segundo postrero de una persona en una ignota selva suramericana.

El metafísico héroe se ha visto obligado a recapitular sus experiencias vitales e ir en busca de otras que necesitaba, de todo ello sacará sus conclusiones y su redención, integrándolo en un YO superior, aunque eso a los Arcontes del segundo plano les trae sin cuidado, pues están básicamente ocupados maquinando todas las desgracias cotidianas que suceden en este mundo (el Astral es un plano superior al mundo material y, consecuentemente, tiene control jerárquico sobre él).

En nuestra opinión, el guerrillero tiene éxito en la recapitulación y su espíritu asciende de plano tras purificarse. Después de su comportamiento altruista, generoso y solidario a lo largo de toda la obra, si él no se salva, pocos podrían hacerlo. Atrás quedan las preguntas ejemplificadas en la última viñeta, preguntas que, por el sentido de su planteamiento, no pueden encontrar respuesta en ninguno de los mundos en que el protagonista se ha movido hasta ese momento y a los que ofrencascarones vacios, dos estructuras que no dejarán de hacerse la misma pregunta desesperada hasta el final, cuando el ser verdadero ya ha encontrado todas las respuestas que buscaba y que sus sombras en los planos inferiores no podrán encontrar nunca.

Haxtur es una obra compleja que bajo una aparente capa de simplicidad esconde mensajes ocultos, cosa que, por otra parte, los grandes artistas han hecho a lo largo de toda la historia de la humanidad.

Aunque, tras un aparente pesimismo, Víctor de la Fuente juegue a veces con nosotros al escondite, en la medida de lo posible hemos intentado restituir a la obra su auténtico significado. Incuestionablemente, otros podrán obtener distintas interpretaciones, pero la nuestra es la que aquí hemos presentado.

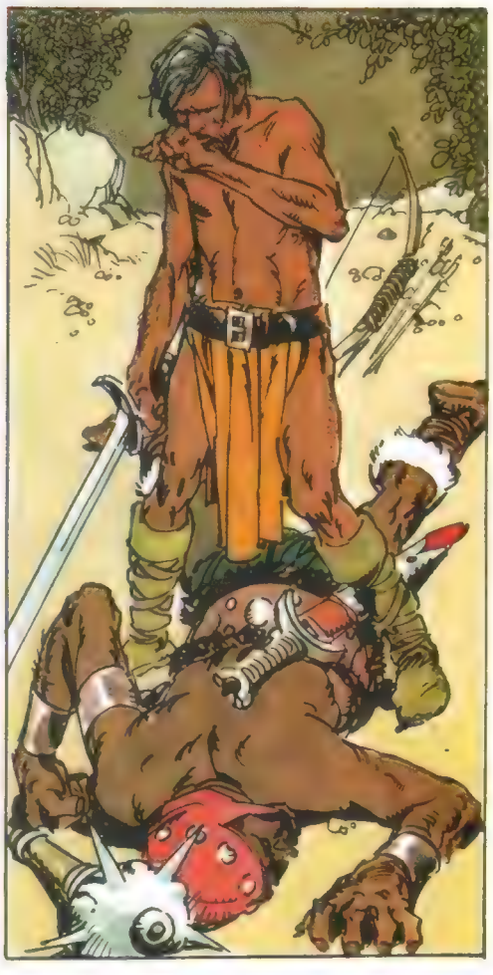
(1)*Ver **Ouroboros** (2)

(2)*Ouroboros (Griego "ουροβόρος") Se trata de un dragon o reptil alado que se devora a si mismo por su propia cola y que representa un pensamiento de eternidad a lo largo de infinidad de culturas. Su imagineria está presente en la civilizacion egipcia griega china y las de origen mesoamericano y celta, entre muchas otras

(3)*Arconte (de arcon, Gr. ἄρχων, pl. Ἄρχοντες, Gen archontos) Aunque la traduccion mas aproximada del griego seria el que manda en el pensamiento gnostico, son los guardianes de los distintos planos, fuentes de toda enajenacion y que perpetuan mediante el control mental de los seres el engaño profundo del mundo material creado por el falso demiurgo (suplantador del autentico Dios Creador).

(4)*Ank (pronunciado Anj).- Es un jeroglífico egipcio que significa y representa la vida en la iconografía de esta cultura. Algunos piensan que la cruz cristiana (signo de vida eterna) tiene sus orígenes en ella
Utilizamos la acepción generalizada en castellano, aunque la utilizada normalmente en ingles sea Ankh.

APORTES TÉCNICOS Y ESTILÍSTICOS



EL MAGISTERIO DE UN NARRADOR GRÁFICO. LA ELIPSIS CORTA (ARRIBA) Y LA UTILIZACION DE VIÑETAS HORIZONTALES Y VERTICALES EN UN ENCAJE PERFECTO DE LA ACCION. SON UNA MUESTRA DEL GENUINO ESTILO "DE LA FUENTE"

Cuando Víctor presentó las seis primeras páginas en *Trinca* no pensaba que la cosa fuera a prosperar, pero prosperó. Fue entonces cuando la obra empezó a tomar cuerpo en sus capítulos seriados y ahí, sí que hubo que tomar decisiones a lo largo de toda la obra, que terminarían aportando novedades de todo tipo.

Víctor de la Fuente parecía haber llegado a un punto conflictivo en su carrera de dibujante a finales de los años sesenta. Por un lado, los "productos" que generaba no le resultaban lo suficientemente lucrativos, a pesar de que su maestría en el dibujo parecía estar fuera de toda duda en el mundillo profesional. Por otra parte, en aquella época, los dibujantes empezaron a sentir la necesidad de hacer obras más propias y peculiares, lejos del establecimiento industrial que los había acogido hasta ese momento.

Este era un proceso de alcance europeo (e incluso norteamericano) que se correspondía con una visión propia de los tiempos que se estaban viviendo; gracias a *Haxtur* el autor encontraría solución a las dos problemáticas.

Para empezar, el autor decidió eliminar todo texto de apoyo y dejar que la historia se contase por sí misma a través de los dibujos y los diálogos. A continuación, empezó a realizar arriesgados escorzos en sus viñetas horizontales y verticales; en el primer caso para ralentizar la acción y en el segundo para aumentar la profundidad de campo y, consecuentemente, la espacialidad de la obra. La variedad de enfoques aportados sólo estaban al alcance de un dibujante realmente extraordinario.

El número de viñetas se redujo enormemente en relación con el modelo franco-belga, pasando a ser en torno de cinco por plancha, aunque, según las necesidades expresivas de cada acción, podían subir o bajar. La claridad en la plasmación de las ideas es admirable, resultando su desarrollo narrativo verdaderamente original.

Se incluyen encuadres y planificaciones de página que hasta ese momento no habían sido plasmados por parte de ningún autor. En ese sentido, Víctor empezó a utilizar con fruición la "elipsis corta", instrumento narrativo en el que se ganó una merecida fama. El recurso es aparentemente simple y consistente en poner la viñeta anterior y posterior a una acción, obviando la imagen central del suceso en sí mismo. Este recurso narrativo requiere la colaboración del lector, pues será él quien mentalmente deba rellenar los huecos, lo que permitirá elevar el listón interpretativo y eliminar escenas vulgares o simplemente aportar un ritmo narrativo distinto para la obra.

En cuanto a los textos, crípticos en algunos casos, Víctor no parecía emplearse muy a fondo en sus aspectos literarios (cosa que le seria recriminada en más de una ocasión), pero cubrían perfectamente la función que debían desempeñar en el relato.

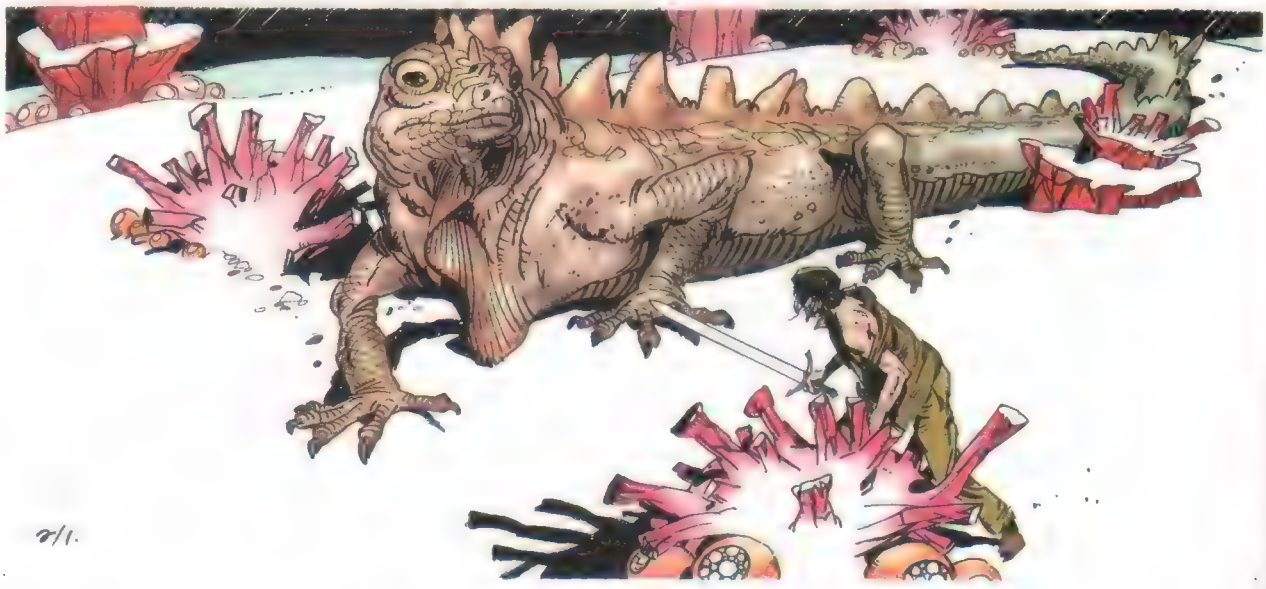
TENGO QUE SALIR DE AQUÍ Y ENCONTRAR MI CABALLO, ES LA ÚNICA POSIBILIDAD DE ELUDIR LA FIERA!
WOARRH!
CONDENADO ANIMAL! CORRE COMO UN GAMO!...
FALLÓ POR MUY POCO!...
YA TE TENGO, AMIGO!...

EL USO DEL COLOR

Víctor se mostraría con esta obra como un magnífico colorista y los resultados fueron realmente buenos. El color seria dado a la acuarela sobre azulinas (reproducciones en azul de las planchas originales en blanco y negro) y fue utilizado no sólo desde un punto de vista ornamental, sino también con finalidades narrativas, acentuando estados de ánimo o simplemente empleándolo para dar una mayor comprensión a la obra. En cuanto a la casuística de la policromía, si bien es verdad que en el segundo y tercer episodios, aparecidos en los números 15 y 16 de la revista *Trinca*, los colores fueron aplicados por fotomecánica, la rectificación se produciría a tiempo y en el álbum recopilatorio de los siete primeros capítulos se terminaría coloreando como el resto, con el objeto de aportar uniformidad a la obra.

Lamentablemente, el color dado originalmente en las azulinas para *Trinca* se perdió por los problemas que hubo con la editorial, por lo que los responsables de la nueva edición de Glenat (que partía de las planchas origina-

ARRIBA: EJEMPLO PERFECTO DE COMO EL AUTOR UTILIZABA EL COLOR NO SOLO DESDE UN PUNTO DE VISTA DESCRIPTIVO. SINO TAMBIEN ARTÍSTICO Y EMOCIONAL
DERECHA: EJEMPLO DEL NUEVO COLOREADO DIGITAL DE GLENAT Y EN LA PAGINA DE AL LADO, EL MISMO DIBUJO EN SU VERSION ORIGINAL DE DONCEL



ies aportadas digitalmente por el propio Víctor) optaron por realizar una recreación, efectuada por Alejandra López, mediante un programa digital. El resultado no alcanza la excelencia que logró originalmente su autor, pero, en todo caso, la edición de Glenat es la única vigente en el mercado y a ella tenemos que agradecer que cuarenta años después, *Haxtur* pueda volver a cabalgar de nuevo y ser apreciado por los aficionados actuales, en unas condiciones bastante razonables.

Esta obra fue un salto cuántico en el trabajo de Víctor de la Fuente. El resultado fue de una frescura que no llegarían a igualar las obras que vendrían después, por buenas que estas fueran. *Haxtur* es, en nuestra opinión, una obra especial entre todas las que hizo Víctor de la Fuente y es quizás la que mejor representa las inquietudes de su autor, culminando con ella su propio estilo gráfico.

YO IRÉ A BUSCARLOS, SÓLO QUIERO QUE ME INDIQUEN EL CAMINO...
¡NO PODRÁS PASAR LA MURALLA, SÓLO HAY UNA ENTRADA Y ESTÁ MUY VIGILADA...!
¡CUÍDATE, GUERRERO!
MOCKI ESTÁ ALLÍ, EN EL CENTRO DE LA FORTALEZA...
ESPEREMOS A QUE CAIGA LA NOCHE. ESCALAREMOS LA MURALLA Y BUSCAREMOS A TUS HERMANOS
ESPERO QUE ESTO DÉ RESULTADO... ¡VEAMOS!
HASTA AHORA, TODO MARCHA BIEN...

ARRIBA IZQUIERDA: OTRO SELLO CARACTERISTICO DE VICTOR ES EL USO DEL BLANCO COMO COLOR EN SI MISMO
SOBRE ESTAS LÍNEAS: EN ESTE PASO DEL DIA A LA NOCHE PODEMOS OBSERVAR LA UTTILIZACION NARRATIVA DEL COLOR. EN EL QUE SU GAMA Y TONO CUMPLEN UNA FUNCION IGUALMENTE ARTISTICA

LA OBRA SEGÚN VÍCTOR DE LA FUENTE

"Para mí, Haxtur es la representación del idealismo del hombre actual; es un guerrillero porque no puedo poner a un personaje del establishment como idealista"

Aunque la interpretación de "Haxtur" sea compleja, las declaraciones hechas por Víctor de la Fuente a lo largo de muchos años nos permiten una ligera aproximación, no tanto al fondo de la obra (que sigue siendo hermético), sino a la forma y a las circunstancias que dieron lugar a su creación y los problemas que su realización tuvo que superar en todos los ámbitos. Vamos a realizar un somero recuento al respecto, sin ánimo de ser exhaustivos, de las declaraciones realizadas por el autor a lo largo de cuarenta años, evitando lo reiterativo e intentando ir al fondo del asunto.

De entrada debemos abrir esta reseña con las manifestaciones recogidas por *Triunfo* (en artículo firmado por Jesús Cuadrado e Ignacio Fontes) que le dieron no pocos quebraderos de cabeza al autor, pues debemos aclarar que fueron hechas en pleno franquismo y la editorial que publicaba *Trinca* era una de las editoriales del Régimen.

Haxtur - según de la Fuente- es un manifiesto político, aunque su lenguaje no es popular. Más que manifestar algo determinado, con *Haxtur* he querido librarme de una serie de contenciones, tomar postura frente a una situación. Para mí, *Haxtur* es la representación del idealismo del hombre actual; es un guerrillero porque no puedo poner a un personaje del "establisment" como idealista.

Haxtur se enfrenta a la problemática del hombre, de lo político a lo socioeconómico: el racismo, la contaminación, el abuso del poder, la opresión, la alienación, el dogmatismo...

Al final de sus declaraciones sobre la profesión de dibujante no parece mostrarse muy optimista en torno a poder llegar a entenderse con sus colegas: "La profesión tiene tantos imponderables que, en potencia, todos somos enemigos de todos."

En una entrevista para *Trinca* (1971) realizada con su Redactor en Jefe, Alfonso Lindo, Víctor, a propósito de los problemas técnicos que le había presentado la obra, manifestaba lo siguiente: "... mi preocupación ha sido la de romper con la forma tradicional de hacer historietas, que es la línea pura, y trato de incorporar una serie de elementos que hasta ahora estaban vedados por dificultades técnicas de impresión; entonces incorporo unos medios que permiten una reproducción casi perfecta, como las esponjas, el trapo, las tramas mecánicas, etc. (...) La historia hay que resumirla y esto ya trae problemas verdaderamente serios. Entonces la historia tiene que trepidar, tiene que correr, tiene que ser muy veloz, lo que hace que el lector piense que está incompleta. Para detener la atención del lector uso un lenguaje generalmente reiterativo, insistente, machacón, porque de este modo le invito a la reflexión, a buscar el porqué de las cosas, obligándole a volver atrás para que reflexione sobre las cosas que le hacen dudar."

En 1972, en una nueva entrevista con Jesús Cuadrado para el Boletín de suscriptores de *Bang*, añadía: "Es un personaje que tomé con mucho cariño. Con cariño, sobre todo por lo que tenía de desafío. Pretendía crear una historia un poco polémica y, además, hacer lo que siempre quise: el estudio del individuo. (...)Trabajó Paramio en los guiones y después, al hablar con él, decidí escribirlos yo mismo. Con el primer guión se configuró el personaje y la idea, la idea de hacer una historieta 'comprometida' de alguna forma... Planteé la posibilidad

y ellos me dejaron en plena libertad, naturalmente, dentro de los márgenes límite la censura. Aceptaron como prue- atro primeros guiones y *Haxtur* nació amente. Con *Haxtur* pretendo manifes- existe una problemática con la que me que enfrentar yo y cualquiera que lea la El personaje, en lucha con el entorno e es hostil, puede reaccionar bien o mal, e equivocarse o no, pero el hecho de que nfrente es ya una decisión adoptada frente problema. Eso es básicamente lo que quise r y quiero con *Haxtur*.

En la revista de cómics *Bumerang* aparecen blanco y negro los dos episodios de *Mathai-Dor* y de *Amargo* (1978) y en torno de variadas cuestiones en una entrevista previa declaraba sobre *Haxtur:* "Puse mucho de mí mismo en *Haxtur* y en este sentido puedo estar satisfe- cho. Hay que tener en cuenta, además, las dificultades que me encontré en mi trabajo. Por un lado estaba la censura, a causa de la cual muchos elementos son meros símbolos, señales que envío al lector, por otro, no podía haber tiempos muertos y en cada historia tenía que trabajar con pocos personaje y, por ulti- mo estaba el problema del color que era un elemento más de la narración. Yo lo empleaba para resaltar situaciones anímicas: duda, triste- za, soledad, miedo...".

En una interesante entrevista con Henri Fili- ppini en *Schtroumpf* también en 1978 decía: "Cuando empecé a proyectar y escribir *Haxtur*, decidí emplear una técnica narrativa más bien difícil, teniendo en cuenta el tema complejo que me había propuesto. Suprimí los textos de apo- yo, así como toda indicación verbal que pudiera servir para separar el espacio temporal entre el pasado y el presente, entre el sueño y la realidad. Quería desafiar al lector a que se esforzara. Sin embargo, siempre respeté lo que considero fun- damental: la unidad narrativa. Debía tratarse de una narración coherente. Pero yo proporcionaba lo esencial empleando explicaciones concretas de las actitudes, de las acciones y de las situa- ciones a través de la imagen (tanto en lo que respecta al dibujo como en el color) para obligar al lector a que diera la vuelta a la página otra vez, a que releyera y a que comparara la reiteración de un gesto o de una frase que correspondía a un objetivo concreto. Es decir, las claves del mensaje, pues opino que el lector debe ayudar a la historieta con su reflexión, a mi juicio una anticipación totalmente necesaria.

siempre hay un texto más explícito del que as ideas fundamentales para enmascarar que no puede decirse a las claras".

recapitulación más completa seria escrita lector en 1982 de su propio puño y letra, en monográfico sobre su obra editado por

"Suprimí los textos de apoyo, así como toda indicación verbal que pudiera servir para separar el espacio temporal entre el pasado y el presente, entre el sueño y la realidad"

Toutain bajo el nombre de 'Cuando el comic es arte'. Tenemos aquí algunas de las claves del desencuentro

"Ante las dificultades para obtener de *Sun- day* algo más que el pan nuestro de cada día, y en vista de todos los sudores, decidí separar- me de Selecciones Ilustradas y comenzar otra vez solo.

Aprovechando la aparición de la revista *Trin- ca*, presente la primera historia de *Haxtur* y contra lo que yo pensaba, *Haxtur* logró remon- tar las dificultades de la censura, la miopía de todos los censores periféricos y la severidad dogmática de Editorial Doncel. Todo parecía ir marchando más o menos bien, siempre había la cuestión de la censura a afrontar en cada episodio, pero lo más serio era la cuestión del contrato que no había manera de obtener. Entre promesas fue pasando el tiempo, hasta que la revista *Triunfo* y algunas declaraciones que le hice a Jesús Cuadrado (cineasta, hom- bre de teatro profesor e inquieto intelectual) se armó la de... 'la gorda', y en compensación de los perjuicios ideológicos llegamos al acuerdo de que hiciera otra historia que quitase el mal sabor de boca dejado por *Haxtur*. Yo acepté con la vana esperanza de arrancarles el famoso contrato. Así nació *Mathai-Dor*. Por supuesto que los contratos nunca se firmaron...

En la revista *1984* y como contestación a los lectores añadía dos cosas más a tener en cuen- ta. La primera que cada cual la interprete como quiera pues no es una obra hermética sino sugerente y la segunda que cada uno de los episodios individualizados tiene una segunda lectura: "...Y sin embargo cada episodio repre- senta una contestación a todos los dogmas y tabúes que destruyen nuestra civilización".

En 1994 Agustí Riera (aprovechando una entrevista concertada por Paco Nájera) man- tiene una larga conversación con Victor en su casa de Francia, entre otras muchas cosas dice; "... cuando comencé *Haxtur* no tenía ninguna intención de comercializarlo, era una especie de saludo que me hacía a mi mismo para pro- barme. La aparición de *Trinca* me estimuló a continuarlo, porque originalmente eran uno o dos episodios nada más lo que iba a hacer. (...) Había una cosa que era interesante originaria- mente, y es que originariamente la dirección de *Trinca*, no sé si por falta de experiencia o por idealismo, estaba abierta a una serie de conce- siones para los autores, lo que no era corriente en otras editoriales donde todavía persistía la autocensura de 40 años de ejercicio, o sea que yo creo que *Trinca* fue originalmente mucho más liberal a ese nivel. Posteriormente cambio, llegaron los duros del Movimiento y volvieron a poner las cosas en su lugar de nuevo.

Cuando lo concebí no tenía pretensiones comerciales, traté de medirme a mí mismo y ver si era capaz de hacer algo con un sentido más "político"(..) pero ponerse en la cabeza del autor en el momento que hace la historieta es muy difícil, incluso para el autor mismo, o sea que difícilmente lo pueden hacer los demás...

Hablando sobre Haggart da una de las cla- ves de *Haxtur*, que hasta entonces no había sido dada. "Como yo *Haxtur* no pude volver a resucitarlo, puesto que estaba muerto desde la primera viñeta de la primera página de la historia y la historia termina cuando muere de nuevo (...)".

ESTUDIO HAXTUR

LA REVISTA TRINCA Y EL CÓMIC DE LOS 70

En numerosas ocasiones se han valorado por parte de muchos ... las condiciones en las que surgió la revista ***Trinca***. Se ha dicho que fue una editorial del Frente de Juventudes (la misma que editaba ... de Formación del Espíritu Nacional que se estudiaban en ... pos), se ha comentado que su primer director era jesuita y que el siguiente era un duro desde el punto de vista político etc... ... ta pequeña reseña no vamos a poner el énfasis en nada de eso, entre otras cosas porque ya se ha hecho anteriormente

Para nosotros la revista *Trinca* fue una conjun... ón planetaria y estelar, ue sólo se produce una vez cada uchos años, y no es fácil que uelva a hacerlo. Fue fruto de una ene de casualidades y "causali... ades", que hicieron que en ella e reunirá un grupo de autores xtraordinarios con ganas de acer bien las cosas. ¿Cómo lle... aron allí? ¿Qué les llevó? ¿Qué es hizo marcharse o quedarse? De eso vamos a hablar.

De entrada a "alguien" (alto car... o político de la época), que posi... lemente nunca llegamos a saber uién fue, se le ocurrió que se debía crear una revista de cómic a nivel europeo". El concep... o era ya ambiguo en sí mismo. ... bues este tipo de publicaciones en Europa iban de lo meramente infantil (*Spirou*) a lo prácticamente adulto (*Pilote*). Para ello, se pusie... on unos breves anuncios en pren... a (que resultarían especialmente ructíferos) El intento sería dotado de un infraestructura editorial ya en funcionamiento y, además, se decidió pagar francamente bien, o, si se prefiere, con precios europeos (entre 3.000 y 10.000 pesetas de la época o 60 euros en moneda actual).

Isidoro Carvajal (primer director de la revis... a) y su Redactor Jefe (Alfonso Lindo) dieron una amplia libertad creativa a los autores (cosa curiosa para la época) y en ese momento muchos de ellos tenían ganas de contar cosas que no habían podido contar hasta entonces no necesariamente políticas!).

Con este reclamo, algunos grandes dibu... antes, como Hernández Palacios, que venían de retirada del mundo publicitario y de la ilus... tración se plantearon el tema. Otros, como Arranz, intentarían elevar su listón personal al máximo. Un tercer grupo como Bielsa (que vivía y trabajaba en Francia), rentabilizó material de agencia para los primeros números (*El rally de los 5 continentes*) y lo terminaría transmutando en material original (*Caius How*). Autores como Calatayud experimentarían una notable mejora en muy corto periodo de tiempo (*Peter Petrake* y *Los 12 trabajos de Hércules*). Además, se irían reenganchando al bisemanario obras y autores muy interesantes (Haxtur) o simplemente divertidas (*Es que van como locos* de Ventura y Nieto). Cuando en el número 38 se incorpora Esteban Maroto con su *Alma de Dragón*, todo parece ir bastante bien (incluso en tirada) pero.

Un adagio chino dice que el éxito es la madre del fracaso y en este caso no puede ser más verdad. En Europa, el intento no había pasado desapercibido. Antonio Martín (Director de *Bang!*) les pasó ejemplares a sus colegas de la revista *Phenix* (la revista francesa teórica más importante de la época), y estos no sólo "alucinaron en colores" sino que además lo dijeron en su publicación. Más tarde llegaron los premios europeos y la edición del material en buena parte del continente. A todo ello los dibujantes dijeron que deseaban participar en ... te de la "tajada" y la revista que deseaba ... zar pérdidas. El acuerdo fue posible en ... casos y en otros no, generando pro... as entre los propios dibujantes. A partir de ... omento la revista entró en un periodo en ... e desaparecerían (por distintos motivos) ... es muy queridos de sus lectores. Cuando ... derátum" se inició y bajaron las ventas, ... en" decidió cerrar el kiosco y las mejores ... del ramo en Europa recogerían los res... naufragio.

... puerta estelar que había permanecido ... durante algo más de dos años se cerró ... oncluyo la revista que se ha convertido ... paradigma de lo que el comic español ... ra podido llegar a ser, y no fue.

EDICIONES ESPAÑOLAS

Haxtur **apareció inicialmente en la revista *Trinca* en su número 14 (15-05-1971) y se prolongó a la largo de 14 episodios de seis páginas cada uno, hasta su definitiva conclusión en el número 29 (01-01-1972).**

Una vez finalizada la serie, aparecería recopilada en dos álbumes de cuidada impresión.

Después y a lo largo de los años, Víctor rechazaría en varias ocasiones su publicación en blanco y negro, pues en su opinión el color era imprescindible para la apreciación de la obra. Por fin, en el año 2008 el autor llegaría a un acuerdo contractual con Glenat, por el que se decidió aportar un nuevo color digital, realizado siguiendo las pautas de los álbumes publicados por Doncel. La nueva edición partiría de las páginas originales en blanco y negro (aportadas en formato digital por el propio Víctor de la Fuente).

LA REVISTA TRINCA Y EL CÓMIC DE LOS 70

En numerosas ocasiones se han valorado por parte de muchos teóricos las condiciones en las que surgió la revista ***Trinca***. Se ha dicho que fue una editorial del Frente de Juventudes (la misma que editaba los libros de Formación del Espíritu Nacional que se estudiaban en los colegios), se ha comentado que su primer director era jesuita y que el siguiente era un duro desde el punto de vista político etc...
En esta pequeña reseña no vamos a poner el énfasis en nada de eso, entre otras cosas porque ya se ha hecho anteriormente.

Para nosotros la revista *Trinca* fue una conjunción planetaria y estelar, que sólo se produce una vez cada muchos años, y no es fácil que vuelva a hacerlo. Fue fruto de una serie de casualidades y "causalidades", que hicieron que en ella se reunirá un grupo de autores extraordinarios con ganas de hacer bien las cosas. ¿Cómo llegaron allí? ¿Qué les llevó? ¿Qué les hizo marcharse o quedarse? De eso vamos a hablar.

De entrada a "alguien" (alto cargo político de la época), que posiblemente nunca llegamos a saber quién fue, se le ocurrió que se debía crear una revista de cómic "a nivel europeo". El concepto era ya ambiguo en sí mismo, pues este tipo de publicaciones en Europa iban de lo meramente infantil (*Spirou*) a lo prácticamente adulto (*Pilote*). Para ello, se pusieron unos breves anuncios en prensa (que resultarían especialmente [illegible] tíferos) El intento sería dotado de [illegible] infraestructura editorial ya [illegible] funcionamiento y, además, se [illegible] pagar francamente bien, [illegible] e prefiere, con precios europeos (entre [illegible] y 10.000 pesetas de la época o 60 euros [illegible] la actual).

[illegible] Carvajal (primer director de la revista) y su Redactor Jefe (Alfonso Lindo) dieron [illegible] libertad creativa a los autores (cosa [illegible] para la época) y en ese momento [illegible] tenían ganas de contar cosas [illegible] podido contar hasta entonces [illegible] ente políticas).

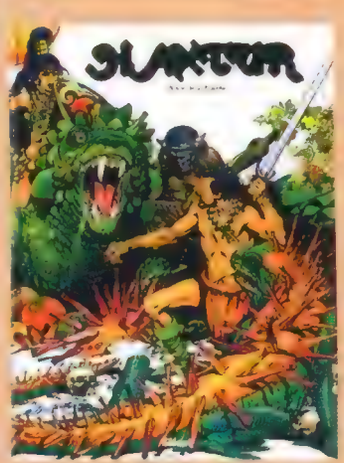
[illegible] mo, algunos grandes dibu- [illegible] rnandez Palacios, que venían [illegible] ndo publicitario y de la ilustración se plantearon el tema. Otros, como Arranz, intentarían elevar su listón personal al máximo. Un tercer grupo como Bielsa (que vivía y trabajaba en Francia), rentabilizó material de agencia para los primeros números (***El rally de los 5 continentes***) y lo terminaría transmutando en material original (***Caius How***). Autores como Calatayud experimentarían una notable mejora en muy corto periodo de tiempo (***Peter Petrake*** y ***Los 12 trabajos de Hércules***). Además, se irían reenganchando al bisemanario obras y autores muy interesantes (Haxtur) o simplemente divertidas (***Es que van como locos*** de Ventura y Nieto). Cuando en el número 38 se incorpora Esteban Maroto con su ***Alma de Dragón***, todo parece ir bastante bien (incluso en tirada) pero...

Un adagio chino dice que el éxito es la madre del fracaso y en este caso no puede ser más verdad. En Europa, el intento no había pasado desapercibido. Antonio Martin (Director de *Bang!*) les pasó ejemplares a sus colegas de la revista *Phenix* (la revista francesa teórica más importante de la época), y estos no sólo "alucinaron en colores" sino que además lo dijeron en su publicación. Más tarde llegaron los premios europeos y la edición del material en buena parte del continente. A todo ello los dibujantes dijeron que deseaban participar en

corte de la "tajada" y la revista que deseaba amortizar pérdidas. El acuerdo fue posible en algunos casos y en otros no, generando problemas entre los propios dibujantes. A partir de ese momento la revista entró en un periodo en el que desaparecerían (por distintos motivos) autores muy queridos de sus lectores. Cuando el "desiderátum" se inició y bajaron las ventas, "Bruguera" decidió cerrar el kiosco y las mejores cabeceras del ramo en Europa recogerían los restos del naufragio.

La puerta estelar que había permanecido abierta durante algo más de dos años se cerró definitivamente, cuyo la revista que se ha convertido en el paradigma de lo que el comic español hubiera podido llegar a ser, y no fue.

EDICIONES ESPAÑOLAS



Haxtur **apareció inicialmente en la revista *Trinca* en su número 14 (15-05-1971) y se prolongó a lo largo de 14 episodios de seis páginas cada uno, hasta su definitiva conclusión en el número 29 (01-01-1972).**

Una vez finalizada la serie, aparecería recopilada en dos álbumes de cuidada impresión.

Después y a lo largo de los años, Víctor rechazaría en varias ocasiones su publicación en blanco y negro, pues en su opinión el color era imprescindible para la apreciación de la obra. Por fin, en el año 2008 el autor llegaría a un acuerdo contractual con Glenat, por el que se decidió aportar un nuevo color digital, realizado siguiendo las pautas de los álbumes publicados por Doncel. La nueva edición partiría de las páginas originales en blanco y negro (aportadas en formato digital por el propio Víctor de la Fuente).

CENSURAS Y POLÉMICAS

Por las peculiaridades que le son propias, *Haxtur* sufriría una serie de atentados en su integridad como obra artística. Los motivos de estas agresiones fueron variados (tanto en España como allende nuestras fronteras) y a ellos nos vamos a referir brevemente.

En primer lugar, la propia editorial y la época en que fue hecha tenían una serie de líneas rojas que no se podían pasar. Esto, indudablemente, hizo que Víctor de la Fuente en algunos casos sublimara las claves del guión y, en otros, oscureciera cosas que no se podían decir a las claras. Sin embargo, esta autocensura no hizo que la obra perdiera sus quilates artísticos, sino probablemente lo contrario.

En otro orden de cosas, la censura existente en esos momentos sobre desnudos femeninos hizo que su autor tuviera que cubrir pudorosamente en algún caso los pechos femeninos de alguna de sus protagonistas.

Quitando estas "pequeñas cosillas" todo parecía ir bastante bien, hasta que Víctor de la Fuente declaró en la revista *Triunfo* (el semanario más a la izquierda permitido en aquellos momentos) que *Haxtur* era un "manifiesto político". Los problemas cambiaron de color y Víctor fue amenazado con una multa de 1.000.000 de pesetas (6.000 euros actuales, aunque el valor actual equiparable seria en torno de 120.000

IZQUIERDA.
PEQUEÑA COMPARACION DEL TIPO DE CENSURA SOBRE EL DESNUDO FEMENINO QUE SE APLICABA EN LA REVISTA *TRINCA*.

COMICS de "EL PAIS"
1987

Qué bonito era conspirar!

ENRIC SIÓ

En los comienzos de los años setenta todavía era necesario decirlo todo a base de símbolos. Leer entre líneas se había convertido en el deporte nacional de los cultivados. Por esta razón, cuando Haxtur finalizó su iniciático y / o concluyente periplo de dos ciclos de siete *aventuras* (siete es número mágico), me revolví en mi lecho de hepático lleno de felicidad.

El héroe declaraba que todo había sido un espejismo provocado por la magia de los símbolos. Yo combatía el aburrimiento de la hepatitis con el Bosco, el tarot, la cábala, la alquimia y todo aquello cuanto sonara a heterodoxia. Fui entonces terreno abonado por excelencia para que Víctor de la Fuente vertiera el misterio esotérico, convenientemente disimulado entre las aventuras del ex mercenario Haxtur.

Acabé firmemente convencido de que, de la misma manera que el Bosco, Víctor de la Fuente pertenecía a la secta herética de los Hermanos del Libre Espíritu.

Poco tiempo después coincidimos en Valencia, durante la celebración de un concilio perpetrado por la revista *Trinca*, o sea, por el Frente de Juventudes, según se decía. Cuando le pregunté por los símbolos dibujados en las páginas de *Haxtur*, Víctor puso semblante grave, me agarró de un brazo y me llevó hasta un rincón del salón. Me indicó por señas que habláramos en voz baja. Yo temblaba de felicidad: seguíamos conspirando, eso era algo evidente.

—Yo no he dibujado ningún símbolo. No sé de qué me hablas... Cuidado, porque he tenido ya problemas con esa historia...

—Diantre. Entonces, ¿los sapos, qué? Y las jarras, y las serpientes en forma de ocho o de infinito, y el centro del círculo, el laberinto... ¿Todo eso, qué? ¿Y la mujer desnuda dentro del árbol hueco, qué? ¿Y...?

—¡Ssst! Que no nos oigan. Pero que conste que yo no sé nada de todo eso.

Desde las páginas de la revista *Bang!* también Ludolfo Paramio habló de *Haxtur*. Pero no dijo ni siquiera una sola palabra sobre símbolos, ni tampoco sobre los Hermanos del Libre Espíritu.

Al cabo de un tiempo iniciamos el camino de la diáspora, que no del exilio. Víctor pleiteaba con editores en París y se le veía, malhumorado, en compañía de Julio Ribera. De vuelta, ya en plena época de la transición, Fernando Sánchez Dragó nos explicó los símbolos en un libro suyo que todo el mundo compró y que pocos leímos. Para mi, el simbolismo de *Haxtur* seguía siendo evidente, al mismo tiempo que el tono misterioso de Víctor me resultaba un tanto absurdo.

Han pasado 16 años desde que descubrí *Haxtur*. Hoy lo he leído de nuevo para comentarlo aquí. He visto de nuevo la jarra, los dragones, los sapos, las serpientes formando el signo del infinito y la mujer saliendo del árbol hueco. Me han entrado deseos de llamar a Juan Cueto, al que no conozco, para decirle que prefiero un maravilloso *spot* de Sarah Moon o de Jaime de la Peña a cualquier *comic* simbolista.

En todo caso, me quedo quizá con Manara. Éste por lo menos es un cachondo. Los reptiles de Manara no tienen forma de ocho. ■

DERECHA.
EL POLÉMICO ARTÍCULO APARECIDO EN EL SEMANARIO *TRIUNFO*, CON LAS DECLARACIONES DE VÍCTOR DE LA FUENTE, FIRMADO POR JESUS CUADRADO E IGNACIO FONTES.
MÁS A LA DERECHA.
LA OPINIÓN DE ENRIC SIÓ. PUBICADA EN EL COLECCIONABLE DEL DIARIO ***EL PAÍS*** SOBRE ***CÓMICS CLÁSICOS Y MODERNOS.***

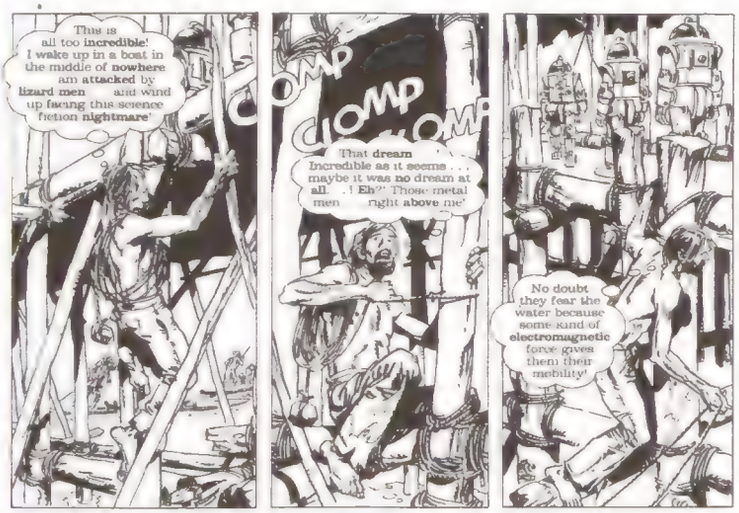
HAXTUR

En sus conversaciones con los responsables de la revista, se le "aconsejó" que el siguiente envite cambiara de tipo de historia para hacerse "perdonar", y así surgió *Makai-Dor*. Al final los problemas sobre derechos económicos y la devolución de originales hicieron que Víctor cruzara la frontera y dejara la historia sin concluir en la revista *Trinca*, justo cuando su arte alcanzaba el zenit.

Pero, en nuestra opinión, la peor agresión a la obra se produciría en EEUU. La versión publicada allí tomó unas tonalidades completamente distintas de la obra original. En la revista *Eerie* (un de las ediciones de terror de Warren), se adaptaron los textos y los entresijos de la obra como consideraron más oportuno, haciendo una especie de "Espada y Brujería" y prescindiendo, eso sí, del color. Se añadieron textos de apoyo innecesarios y reiterativos y, sobre todo, se cambió el concepto primigenio, por no hablar de la eliminación de planchas (fueron amputadas la número 4 y la última para cambiar el sentido de la historia). Por si esto fuera poco, se procedió a la eliminación y modificación de algunas viñetas en las planchas o a remontar y variar la orientación de algunas páginas.

El personaje central (que en esta versión sí se llama Haxtur) no es un guerrillero que, de forma acertada o no, defiende la igualdad y la justicia social. En esta versión el protagonista es una "puta sangrienta" que ha sembrado la muerte y la destrucción y por ello es condenado a quemarse eternamente en el Infierno. Los cuatro personajes son demonios enmascarados y las fuerzas militares que terminan con la vida del protagonista son aparentemente tropas norteamericanas que defienden el bien y la justicia. Imaginamos que el autor no quedaría muy contento con la transcripción que de su obra se hizo al noble idioma de Shakespeare.

La polémica más sonada vendría de la mano de un artículo de Enric Sió, famoso dibujante y polemista catalán de la época, aparecido en el coleccionable ***Cómics clásicos y modernos*** (Capítulo XVIII), del periódico ***El País*** y en el que se narraba una conversación entre él y Víctor de la Fuente en un simposio organizado en Valencia por *Trinca* (1972). En resumidas cuentas, Sió narraba que se había dirigido a Víctor para preguntarle sobre algunos elementos de contenido hermético de ***Haxtur*** y este le había respondido con cajas destempladas que dejase de hablar de esas cosas que a él lo único que le producían eran problemas de todo tipo. Víctor no entró al trapo y la cosa se quedó ahí.



ARRIBA. PRIMERA PÁGINA DE LA ... NORTEAMERICANA DE LA ... EN BLANCO Y NEGRO, EN LA ... TITULAR ELIMINA A LA PRIMERA ... IANDO EL SENTIDO ... DE LA PLANCHA

SOBRE ESTAS LÍNEAS. PÁGINA EN ... COMO LA DIBUJÓ VICTOR ... SU DERECHA ... E LA EDICIÓN ... ANA, ALTERANDO EL ...

... DERECHA. ARRIBA Y ... ÚLTIMAS PÁGINAS ... LA WARREM, CON ... ES EN EL ... A EN SU ... ANA Y ... SE LE ... A

LOS "RESUCITADOS" DE VÍCTOR DE LA FUENTE

Parece ser que a Víctor le gustaba pensar en ese estrecho espacio de tiempo que hay entre lo vivo y lo muerto, entre lo que se mueve y alberga conciencia de todo aquello que sigue los comportamientos mecánicos de la materia. Aunque quizás a la mayor parte de la gente este recorrido les parezca claro, los que se dedican a estudiar estas cosas en profundidad encuentran difícil marcarlo con tiralíneas. Nuestro querido autor, desde el punto de vista del cómic, abundaría en la cuestión y le dedicaría algunas de sus mejores obras.

Cabe reseñar su acercamiento al tema (con guión de Víctor Mora) en la primera obra realmente importante que se le puede adjudicar; por supuesto nos referimos a ***Sunday***. Realizada para Selecciones Ilustradas, fue publicado en 17 países, aunque la cuestión económica quedase un poco roma. Es un Oeste que narra la historia de un fusilado por las tropas mexicanas (con tiro de gracia incluido), que, cuando retorna a su hogar, sólo encuentra polvo y ceniza. La página del fusilamiento es uno de los clásicos del comic español de todos los tiempos. Si bien Víctor Mora fue "normalizando" poco a poco el personaje, lo conflictivo de su planteamiento inicial permaneció latente a lo largo de toda la serie en el protagonista y éste le resultaría frio y emocionalmente lejano al lector.

Por fin, llegamos a la obra que es el punto central de este pequeño estudio. ***Haxtur*** narra las aventuras de un guerrillero más allá del umbral de la muerte. Parece que el tema le había atrapado y en este caso decidió dar una versión 'sui generis' de la cuestión, respondiendo a las preguntas clave sobre la vida y la muerte con una ambigüedad calculada, que resulta especialmente atractiva para su apreciación.

Después, casi coetánea de ***Haxtur***, vendría una historia de terror realizada para la Warren (la única que hizo por encargo para la editorial norteamericana y que fue publicada en ***EERIE***, 1971) con momia y premio incluido y bajo guión de Douglas Moench. Aunque el planteamiento del resucitado inicialmente es pura superchería, el resultado final no deja de ser sorprendente. Parece que a estas alturas la idea había arraigado tanto en Víctor que decidió replantearla nuevamente.

Víctor iniciaría una nueva andadura en Francia y allí, después de su "amarga" experiencia con ***Amargo***, retomaría el tema con ***Haggart***,

ARRIBA: EXTRAORDINARIA PAGINA QUE REPRESENTA EL MOMENTO CULMINANTE DEL FUSILAMIENTO DE ***SUNDAY***
PÁGINA DE LA DERECHA: EN LA SERIE DE ***HAGGART*** VICTOR NOS OFRECE UN DOS (GUERRERO + PASTOR) POR UNO (UN HEROE JUSTO EN EL LIMITE).

incluyendo un imaginario bastante más denso y oscuro del que había mostrado en ***Haxtur*** (que tampoco era precisamente una comedia).

El argumento de la obra se mueve en un mundo legendario con toques de espadas y brujería, que por algunos datos que se aportan en el guión, parece fruto de un cataclismo nuclear (tema ya tocado en ***Mathai-Dor***). En

abeza de un guerrero agonizante es uni-
a de un pastor que ha perdido los ojos,
ante la magia de una bruja, lo que produce
brido perceptor del mundo desde los dos
s de la barrera de la muerte. La sombra
personaje es fría como el hielo, lejos de la
anidad que respiraba el guerrillero muer-
n *Haxtur*. La historia fue planteada por su
tor desde un punto de vista comercial, para
tomar el público de *Haxtur*; sin embargo, su
orrido editorial resultaría un auténtico fias-
y nunca podrían verse ninguno de sus tres
pítulos publicados en color. Víctor llegaría a
alizar parte del cuarto álbum, pero extravió
guión y fue incapaz de terminarlo años des-
ués. A pesar de todo ello, los dos primeros
episodios están entre lo mejor de toda su obra,
esperan pacientemente que alguien realice
na edición que ponga en su lugar tan exce-
ente trabajo.

Los interrogantes del viaje hacia el "más allá" aparecen a lo largo de toda la obra de Víctor de la Fuente, así que pensamos que de una forma u otra estos enigmas le preocupaban profundamente. En este pequeño comentario nosotros sólo hemos querido dejar un pequeño testimonio de ello.

MITOS Y LEYENDAS SOBRE EL AUTOR

Antes de *Haxtur*, Victor de la Fuente era un profesional más, en el entonces amplio y florido panorama de dibujantes españoles de aquellos años. Después de su publicación por Doncel, comenzaron a fraguarse una notable cantidad de historias en los tendederos del mundillo profesional. Esas leyendas sobre su persona y su obra, creemos, deben de ser matizadas en algunos casos y aclaradas en otros. Hagamos un pequeño preámbulo al respecto.

Víctor aspiraba a realizar un trabajo personal que fuera más allá del dibujo mercenario. El andamiaje de este proyecto eclosionaría de forma extraordinaria en las páginas de *Trinca*, con la aparición de *Haxtur*, en los primeros compases de la década de los setenta. Pero sería precisamente el planteamiento de esta obra lo que daría lugar a la primera leyenda (ampliamente extendida) de que lo que Víctor de la Fuente quería decir ahí, era poco menos que ininteligible. Algunos, iban todavía más lejos y añadían, que el argumento no sólo era de difícil comprensión, sino que lo desconocía hasta él propio autor y que la historia no era otra cosa que un mero ejercicio estilístico. Por supuesto, no es esa nuestra opinión y en este número de CHT damos cumplida cuenta de ello.

Curiosamente, y al igual que el guerrillero muerto que protagoniza la historia, Víctor terminaría encontrando durante su esforzado trabajo en la serie una nueva forma de enfocar la profesión, que, a pesar de los problemas de todo tipo que se le presentaron durante su realización, produciría un autor reconocido y reconocible más allá de nuestras fronteras. Pero para llegar a ello, tendría que irse de España.

Es precisamente este punto el que ha dado lugar a otra de las leyendas que acompañan a *Haxtur*, y es que fueron los problemas de su contenido político los que hicieron que su autor tuviera que exiliarse del país. A esto hay que decir que, aunque Víctor tenía sus ideas sobre los temas sociales, en lo básico, no fue el contenido de su obra lo que le llevaría a emigrar de España, sino el no plegarse a las condiciones de la editorial en la que publicaba. Fue más bien un hartazgo general y no solo político. En el final del periodo franquista *Haxtur* tenía algunas características reivindicativas, pero, paradójicamente, los principales escollos surgirían por la devolución de originales y por el pago de derechos de publicación en el extranjero. El resultado del cuento fue un profundo enfrentamiento con Doncel (que por cierto, publicó *Haxtur* en álbum en dos ediciones, sin mayores problemas ideológicos). Víctor aprovechó que se había hecho un hueco en Europa, cogió el tole-tole y cruzó los Pirineos, para descubrir lejos de las tierras hispanas que los editores foráneos tampoco eran precisamente "hermanitas de la caridad" y mucho menos con los que llegaban como emigrantes y no como turistas.

Hay otras leyendas que hablan de cómo fue copiado inmisericordemente por otros autores de éxito, pero quizás no sea este el momento ni el lugar adecuados para hablar de ellas.

Víctor de la Fuente recibiendo uno de los muchos premios otorgados a lo largo de su carrera.

PERFIL HUMANO DE VÍCTOR DE LA FUENTE

LA CONQUISTA DE LA INDEPENDENCIA

Texto de **JESÚS DUCE**

Cuando recibí la noticia del fallecimiento de Víctor de la Fuente, me acordé inmediatamente de sus maravillosos dibujos, de su innegable maestría para perfilar contornos o para adornar los detalles gráficos y planificar las páginas.

Rememoré al instante la mirada del genio, el guiño del artista brillante e inalcanzable, el gesto de un creador extraordinario. Pero también vino a mi memoria su lado más humano, su forma de afrontar la vida y su empeño por conquistar la independencia y luchar por los derechos e intereses que le eran propios.

Nacido en el seno de una humilde familia asturiana, Víctor comenzó a lidiar muy pronto con las necesidades de la vida, buscándose el sustento a través de diferentes oficios. Siendo todavía muy joven, encontró trabajo en el estudio madrileño de López Rubio, donde realizó sus primeras aportaciones a la historieta, y poco después emigró a América, recalando finalmente en Chile. En tierras americanas se enfrentó al siempre difícil campo editorial y llegó a dirigir la revista ***El intrépido Peneca***, no sin antes aventurarse en variopintas ocupaciones. Años más tarde, cuando regresó a España, su ya enriquecido bagaje profesional y su intensa experiencia humana, en pleno contraste con un país maniatado y entumecido, desarrollaron las bases que le llevarían a la realización de sus mejores apuestas gráficas, e impulsaron también las ideas y los objetivos que Víctor intentaría articular detrás de cada uno de sus proyectos.

Claro que, dichas apuestas y dichos ideales no tenían buen acomodo en la España de aquellos años. Sin ir más lejos, su obra más emblemática, ***Haxtur***, a pesar de haber sido publicada en la revista oficial ***Trinca***, tuvo serios problemas con el Ministerio de Información y Turismo, debido al evidente mensaje sociopolítico que sus viñetas contenían. Como resultado de ello, ***Haxtur*** se convirtió en un símbolo de la historieta independiente y de la expresión renovadora del cómic español. Un canto a la emancipación y a la búsqueda de autenticidad, en un mar lastrado visiblemente por las consignas del franquismo. Ahora bien, hay que reconocer que el arriesgado envite de Víctor no logró toda la repercusión que podría haber tenido y que, sin lugar a dudas, merecía, quedando circunscrito a ciertos sectores intelectuales, mientras que a nivel popular, como bien sabemos, seguían triunfando las series tradicionales de aventuras.

A mi modo de ver, los problemas administrativos que generó ***Haxtur*** significaron la primera piedra de toque de un largo via crucis de desencantos y desencuentros, cuyo triste final fue la marcha definitiva de Víctor a otro país. No era para menos: contratos sin firmar, derechos de autor impagados o inexistentes, obras que se quedaron inconclusas... distintos desmanes editoriales, bastante comunes en aquella época, que mermaron la capacidad de aguante de Víctor, autor por aquel entonces ya maduro y sabedor de lo que quería, orgulloso y consciente de su trabajo y luchador insobornable de los derechos legales y del justo reconocimiento de un oficio que apenas encontraba consideración en la España de los setenta.

Acogido por las revistas y editoriales francesas, elogiado por grandes autores de medio mundo, Víctor inició en París una etapa que cubriría con mejores componendas los objetivos de su espíritu creativo. Desde luego, no todo fue un camino de rosas, pero puede decirse que Víctor de la Fuente encontró por fin un reconocimiento mucho más acorde a su proyección como artista del noveno arte. Junto a esas premisas, recibió varios premios internacionales y colaboró en ambiciosas empresas de diversa índole –***L'Histoire de France en bande dessinée***, ***Decouvrir la Bible***–. "Grande de Europa", como ha venido a decir

...TUDIOS Y
MONOGRAFÍAS.
...A OBRA DE
...R DE LA FUENTE
...TABLE Y PECULIAR
...ERCIBIDO A
...ARGO DE TODA SU
...RERA POR MUCHOS
...IOSOS DEL TEMA
...EN MAS DE UNA
...NA DE ESTUDIOS
...NOGRAFIAS
...TO EN ESPAÑA
...MO FUERA) QUE
...RAN DESDE MUY
...NTOS PUNTOS
...VISTA LO REALIZADO
...R EL AUTOR

el editor Sergio Bonelli, el autor asturiano se incorporó incluso al legendarium del medio historietístico, con la hermosa hipótesis de constituirse en uno de los posibles sustitutos de Foster para continuar el *Príncipe Valiente*.

Tras dos décadas de numerosos trabajos, el prestigio de Víctor había alcanzado su máximo apogeo. Imitado por doquier, admirado y envidiado por los mejores dibujantes, su figura resultaba indiscutible en la historia del cómic, si bien, todo hay que decirlo, no había conseguido una creación de superior impacto o mayor continuidad –quizá *Haggarth* podría haberlo sido, pero se quedó pendiente–. Así las cosas, y con el paso del tiempo, las nuevas corrientes gráficas y la propia salud de nuestro autor se convirtieron en ávidos adversarios que poco a poco fueron ganando terreno.

Justo en estas circunstancias tuve la oportunidad de contactar con el autor de *Mathai-Dor* y *Amargo*. Víctor me mostró desde el principio sus credenciales y su enfoque personal, exhibiendo un talante con gran disposición al trabajo. Amable y cercano, discreto y sincero, sus palabras me envolvieron con precisión y simpatía. A pesar de que las editoriales ya no llamaban a su puerta, Víctor seguía trabajando con los lápices y los pinceles, en espera de un tren que desgraciadamente ya no volvería a pasar. Al cabo de unos meses, tanto él como Elena, su mujer, abrieron su confianza y me mostraron otros aspectos que contrastaban en buena medida con las señales de las primeras conversaciones: Víctor se sentía muy olvidado, arrinconado, especialmente por su país, y también se sentía dolido por la constante manipulación de su obra en internet, sin que nadie tan siquiera le hubiera pedido permiso o hubiera dialogado con él al respecto. De igual forma, algunos conocidos del país vecino me hablaron de un halo de tristeza e incluso de amargura que en ocasiones se traducía en sus ojos.

En 2006 Víctor recibió merecidamente –aunque tal vez un poco tarde– el *Gran Premio del Salón Internacional del Cómic de Barcelona* y, por otra parte, en fechas aledañas, los excelentes *Sunday* y *Haxtur* consiguieron reeditarse, después, al parecer, de no pocos inconvenientes. Sin embargo, la enfermedad de Víctor continuó su andadura de manera implacable. El luchador perseverante llegaba al final del camino, y al igual que le sucediera a su célebre personaje, el autor se topaba consigo mismo en el momento más crucial de su vida. La soledad, el olvido, la amargura, el menosprecio... dolientes maletas para el último viaje. ¿Había logrado alcanzar las metas que tanto deseaba? ¿Había obtenido la anhelada independencia y el verdadero reconocimiento de un autor de su indiscutible talla? Para nosotros sí, no cabe duda. La gran calidad de su legado artístico habla con perfecta elocuencia. Pero quizá para él sus diferentes tentativas a lo largo de los años sólo habían llegado a un nivel intermedio que no respondía enteramente a las expectativas que su talento y su competencia transmitían.

"Tal vez nos podamos ver algún día". Esté fue el último mensaje que me llegó de Víctor. Después, el silencio y el adiós. Su llama se había extinguido sin que la lucha hubiera terminado en una conquista. Pero su ejemplo ya es para todos nosotros, para todos los amantes del cómic, una rotunda victoria.

SOBRE EL AUTOR DE ESTE ARTÍCULO.
JESÚS DUCE FILÓLOGO Y EDUCADOR SOCIAL COLABORA CON LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA Y ES UN REPUTADO BLOGERO (***PECIOS***)
SE LE PUEDE INCLUIR CON TODO MERECIMIENTO EN LA ELITE DE LOS PROFUNDOS CONOCEDORES DEL MEDIO HISTORIETISTICO CON RELACION A VICTOR DE LA FUENTE, JESUS FUE UNO DE LOS POCOS QUE PUDO TENER CON EL UN ACCESO CONTINUO Y FLUIDO EN LOS ÚLTIMOS

EPÍLOGO A LA OBRA DE VÍCTOR DE LA FUENTE

UN LEGADO INCOMPLETO

Haxtur apadrinó de alguna forma la marcha de Víctor de la Fuente a Francia y su sombra es perceptible en toda la obra allí realizada. Los motivos por los que el autor no llegó a triunfar totalmente en el mercado europeo merecen un punto y seguido y también una breve reflexión.

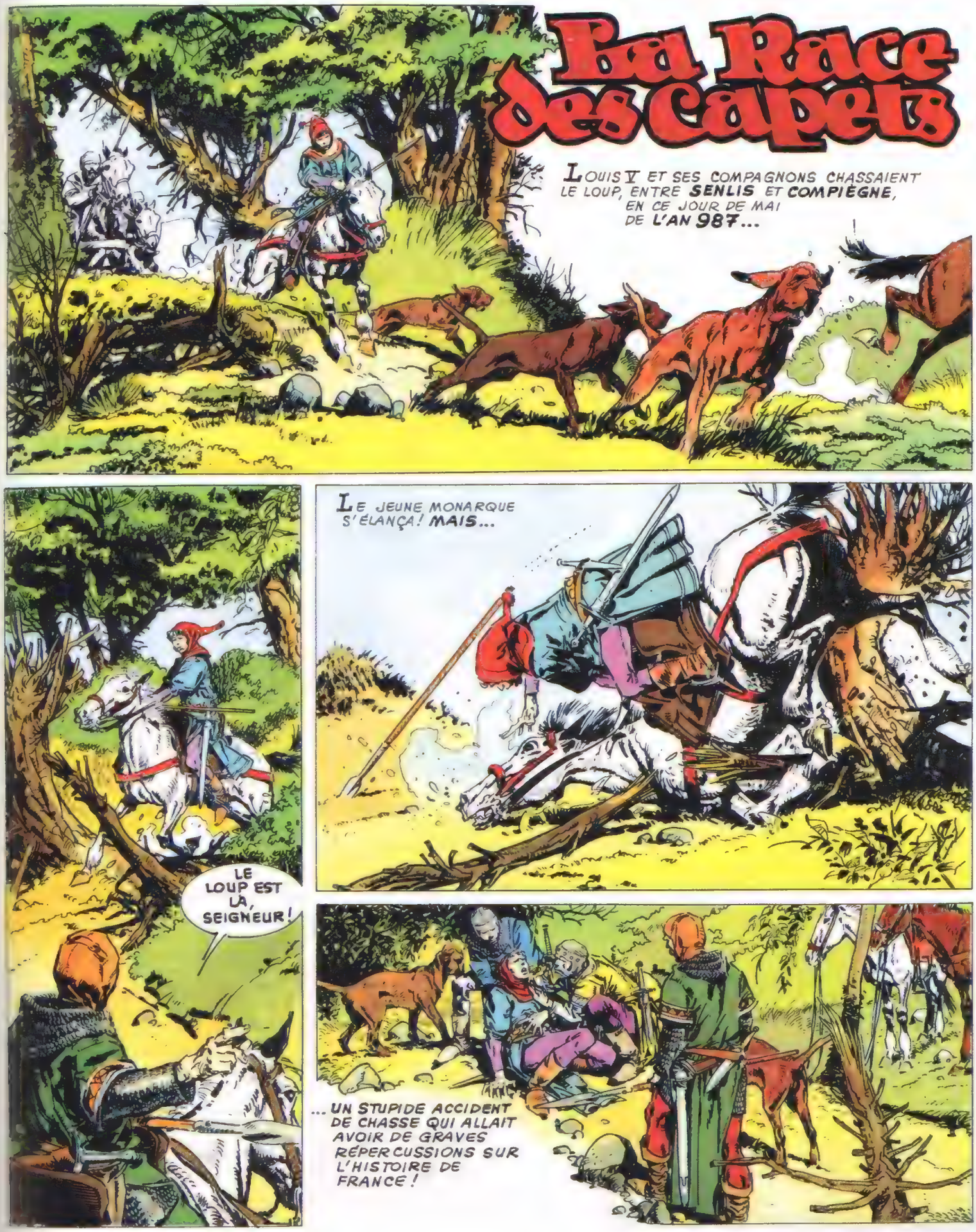
ARRIBA: VÍCTOR SE EMPLEÓ A FONDO EN ***HAGGART,*** AUNQUE SUS ESFUERZOS NO FUERON ESPECIALMENTE GRATIFICADOS
ABAJO: PORTADA DE ***AMARGO*** PARA HACHETTE. **PÁGINA DERECHA:** PRIMERA PAGINA DE UNO DE LOS CUATRO EPISODIOS PARA LA ***HISTORIA DE FRANCIA*** DE LAROUSSE

Con tres excelentes cartas de presentación (***Sunday***, ***Haxtur*** y ***Mathai-Dor***), Víctor parte hacia Francia. Afronta su nuevo recorrido profesional con renovadas esperanzas, aunque resulta evidente que, cuando cruzó la frontera, tuvo que asumir los problemas de cualquier ser humano en relación al pago de facturas y la manutención diaria, así que comenzó a estudiar las posibilidades existentes desde el punto de vista laboral en su nuevo contexto, que no era otro que Europa.

Instalado en las cercanías de Paris, Víctor efectúa algunos encargos para Italia con el western ***Mórtimer*** (1973-1974) y llega a un acuerdo contractual con Hachette, una editorial de origen belga que producía cómics como podría

haber producido cualquier otra cosa. Allí "coloca" ***Mathai-Dor*** (completando las páginas que restaban) y realiza, con guión propio otros dos álbumes de un Oeste (pues los editores de la época buscaban incansablemente un nuevo ***Blueberry***) llamado ***Amargo*** (1974-1975). La serie, aunque excelentemente dibujada, haría honor a su nombre y no dejaría en su autor un buen sabor de boca.

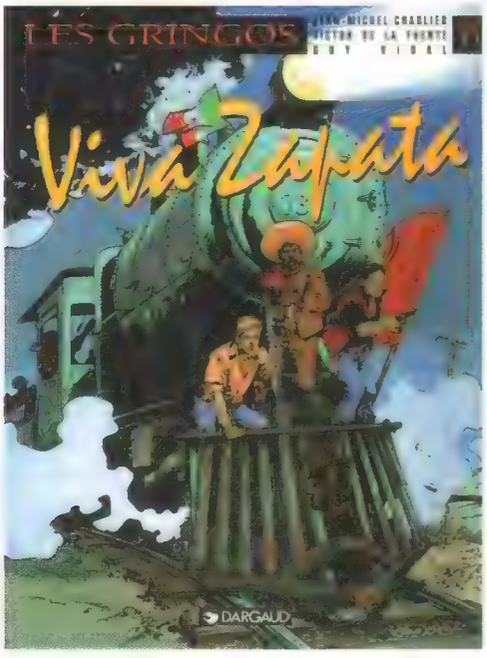
Comienza entonces su trabajo "todoterreno" para Larousse sobre la ***Historia de Francia*** (1976-1977) con cuatro episodios completos y con enormes requerimientos documentales por parte de la editorial (***Los Capetos***, ***Juana de Arco***, ***Luis XIII*** y ***Richelieau***). Este trabajo le daría fama de extraordinario dibujante en el mundo profesional francés. En esa mis-


La Race des Capets
LOUIS V ET SES COMPAGNONS CHASSAIENT LE LOUP, ENTRE SENLIS ET COMPIÈGNE, EN CE JOUR DE MAI DE L'AN 987...
LE JEUNE MONARQUE S'ÉLANÇA! MAIS...
LE LOUP EST LÀ, SEIGNEUR!
... UN STUPIDE ACCIDENT DE CHASSE QUI ALLAIT AVOIR DE GRAVES RÉPERCUSSIONS SUR L'HISTOIRE DE FRANCE!

ma época y como proyecto de largo recorrido comienza un ***Quijote*** (1977-1983) para la revista asturiana ***Tapón***.

A finales de los setenta, Víctor estaba deseoso de reproducir el interés que había generado ***Haxtur*** en el mercado europeo e intenta hacerlo con ***Haggart,*** bajo guión propio y con un nuevo "resucitado" en acción. El enfoque inicial estaba próximo a la "espada y la brujería", con unos planteamientos bastante oscuros y cuyos dos primeros capítulos fueron publicados de forma serializada por la revista ***À Suivre*** (1978-1979). El tercero vería la luz en 1982 y el cuarto quedaría inconcluso. La industria francesa del cómic no se sintió especialmenta atraída por esta obra que quedaría inédita en color.

Poco después, Víctor se sube al carro de Jean Michel Charlier (guionista de ***Blueberry***, ***Michel Tanguy*** e infinidad de éxitos editoriales) con ***Los Gringos*** (1979-1996), serie de la que llegarían a publicarse hasta seis tomos, aunque su contenido fue perdiendo fuelle, episodio tras episodio, tras la asunción de los textos por parte de Guy Vidal a partir del cuarto episodio.



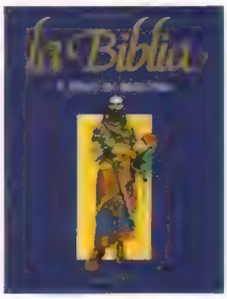
En 1983 es contratado por Larousse para colaborar en una adaptación monumental al cómic de ***La Biblia***, y en la que le serán encomendados bastantes episodios, con guión en su mayor parte de Étienne Dahler.

Inicia en 1984 una nueva serie de aventura con guión de Víctor Mora, bajo el nombre de ***Los Ángeles de Acero***, de la que se llegarían a publicarse hasta cuatro tomos por Dargaud. También con Mora como guionista, dibuja ***Corazón de hierro*** para ***Tapón*** (1985), que solo tendrá una entrega.

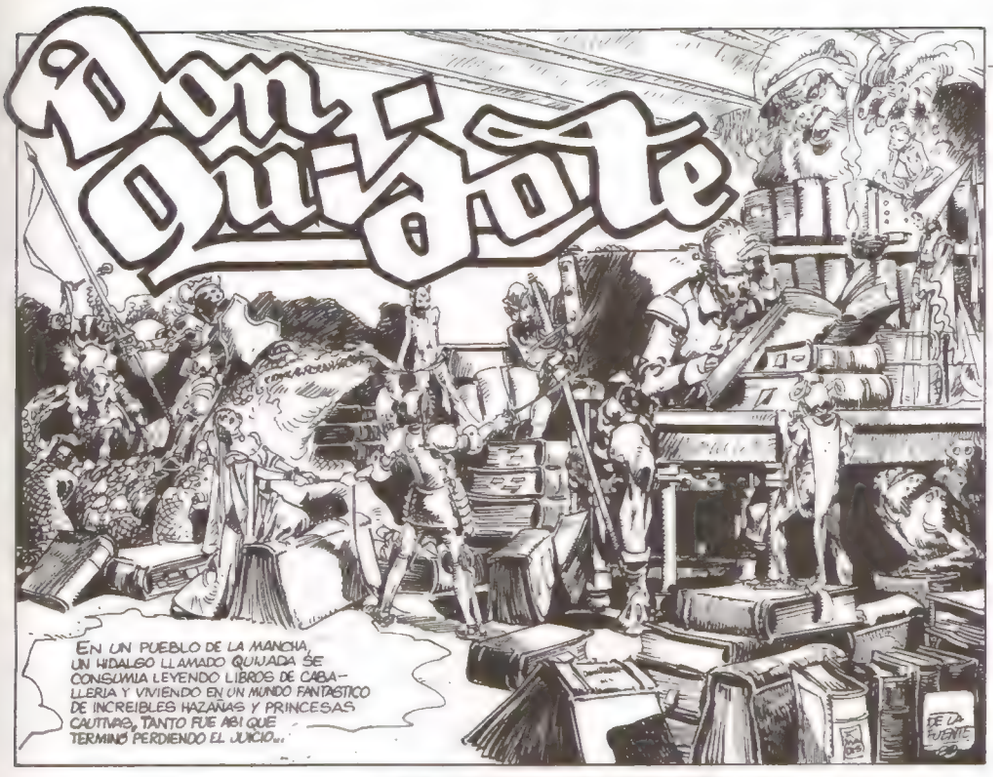
A mediados de los noventa, sus colaboraciones en Francia comienzan a menguar y aumentan proporcionalmente sus trabajos para Bonelli (***Tex***, ***Zagor***, etc...) en Italia. Después llegarían dos historias que, por diversos motivos, supusieron un autentico fracaso: su colaboración con Jodorowsky en ***Aliot*** (que terminaría en los tribunales por plagio de argumento) y ***Josué de Nazareth***, con guión de Patrick Cothias (con un tratamiento de la figura de Cristo que presentaba enormes aristas en lo religioso) y que Víctor se vio obligado a dibujar, aunque hubiera preferido no hacerlo.

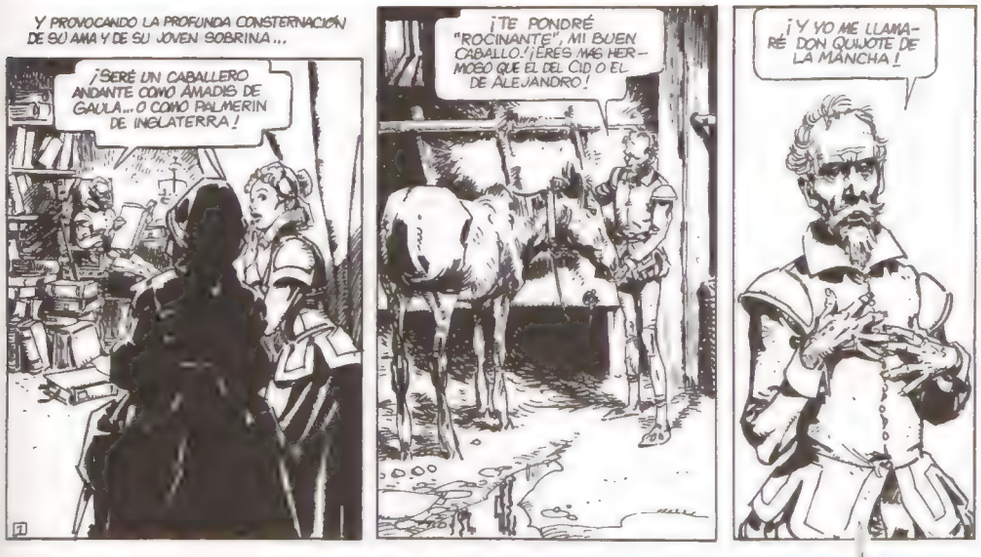
Es fácil determinar, después de este pequeño resumen, los problemas con que el autor se encontró en Francia a la hora de realizar

MIRA BIEN ESAS ROCAS, "ICE"... ¿Y REZA PARA QUE NO LES DEMOS UN BESO.
VAMOS, SILVER, ¿SABES QUE LOS BESOS ME ENCANTAN.
¡CADA VEZ PIERDEN MAS ALTURA! ¿NO PODRÁN PASAR, GIAFFAR?
CREO QUE TIENE RAZÓN, PRÍNCIPE RAKMAT
¡NECESITAMOS TANTO LO QUE NOS TRAEN ESOS FARANGUI,... MÁSCARAS ANTIGÁS, SOBRE TODO ... AUN MÁS QUE RIFLES Y MEDICINAS.
TRANQUILÍCESE, ALTEZA... ¡SIEMPRE PODRÍAMOS RECOGER ESO ENTRE LOS RESTOS DEL AVIÓN.
BUENO, TODO NO ESTÁ PERDIDO AUN... ¿VES LO QUE YO VEO, "ICE"?
¿TE REFIERES A ESA GRIETA? ¡ES DEMASIADO ESTRECHA, SILVER,! ¡DEJAREMOS AHÍ LAS ALAS!
¡OH, NO! ¡NO QUIERO VERLO! ¡JAMÁS PASAREMOS POR AHÍ!!
¡LOGRARON PASAR!
¡EGZIHNO! ¡NO HE DEBIDO DUDAR DE TU BONDAD!
¡VOY EN SEGUIDA A DARLE LA BUENA NOTICIA POR RADIO A MI TÍO, EL NEGUS!
ESPERE UN POCO, ALTEZA...



SOBRE ESTAS LÍNEAS: PORTADA PARA ***LA BIBLIA*** EN EDICION ESPAÑOLA DE PLAZA & JANES
ARRIBA DEL TODO: CONTRAPORTADA DE LOS ALBUMES DE ***SUNDAY*** A COLOR
IZQUIERDA ARRIBA Y ABAJO: PORTADAS DEL TOMO II DE ***MATHAI-DOR*** Y DEL CAPITULO VI DE ***LOS GRINGOS.***
AL LADO: PAGINA EN COLOR DE ***LOS ÁNGELES DE ACERO*** CON GUION DE VICTOR MORA


Don Quijote
EN UN PUEBLO DE LA MANCHA, UN HIDALGO LLAMADO QUIJADA SE CONSUMIA LEYENDO LIBROS DE CABALLERIA Y VIVIENDO EN UN MUNDO FANTASTICO DE INCREIBLES HAZAÑAS Y PRINCESAS CAUTIVAS, TANTO FUE AS! QUE TERMINO PERDIENDO EL JUICIO...
DE LA FUENTE


Y PROVOCANDO LA PROFUNDA CONSTERNACIÓN DE SU AMA Y DE SU JOVEN SOBRINA...
¡SERÉ UN CABALLERO ANDANTE COMO AMADIS DE GAULA... O COMO PALMERIN DE INGLATERRA!
¡TE PONDRÉ "ROCINANTE", MI BUEN CABALLO! ¡ERES MAS HERMOSO QUE EL DEL CID O EL DE ALEJANDRO!
¡Y YO ME LLAMARÉ DON QUIJOTE DE LA MANCHA!

para poderse ganar el pan de todos los días. De hecho, nuestro autor sólo llegó a concluir las series argumentales con guión propio que trajo de España (*Haxtur* y *Mathai-Dor*). Independientemente de esto, es evidente que Víctor fue apreciado por la industria gala y requerido por la "flor y nata" del los guionistas del medio (Mora, Charlier, Cothias, Jodorowsky), pero por diversos motivos la cosa no llegaría nunca a cuajar del todo.

Víctor de la Fuente es uno de los más grandes autores que ha dado nuestro país a escala mundial. También, es prácticamente seguro que en España no hubiera podido desarrollarse profesionalmente como lo hizo en Francia, pero creemos que a él le quedaron ganas de aportar como autor las potencialidades que tenia y de volver a experimentar las sensaciones que tenía cuando se ponía delante de una de las planchas de *Haxtur* y se planteaba el reto de dibujarlas.

Todas estas cosas le terminarían generando una profunda melancolía y un cierto aislamiento psicológico, sobre todo, porque no se sentía especialmente querido, recordado ni valorado en su propio país.

una obra consistente en todos sus aspectos, y no solo en el terreno del dibujo. Fuera de un mercado nacional que los sustente, (que para los autores españoles nunca ha existido), los dibujantes están sometidos a los vaivenes de los mercados para los que trabajan.

Es verdad que la mayor parte de su obra fue realizada bajo el cielo protector de nuestro país vecino, pero da la sensación de que al cruzar la frontera Víctor se dejó algunas de sus características esenciales como autor, que no como dibujante. Es como si hubiera perdido el hilo dorado con su propio imaginario, ese que le era el más querido y que le permitía adentrarse en unos mundos especialmente sutiles.

La industria francesa del cómic utilizaría a Víctor para sus propios fines y su trabajo allí nunca le permitió tener los márgenes suficientes que le liberaran de su condición de "free lance" y eso supuso que tuviera que saltar de una temática a otra y de un guionista a otro

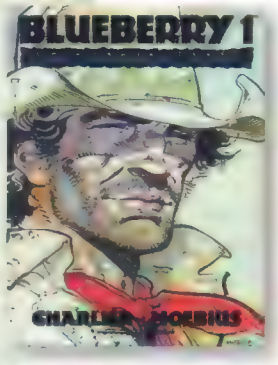
ARRIBA: PRIMERA PÁGINA DE ***EL QUIJOTE*** PARA LA REVISTA ASTURIANA ***TAPÓN***
SOBRE ESTAS LÍNEAS: PORTADA DE ***CORAZÓN DE HIERRO*** CON GUIÓN DE VICTOR MORA
DERECHA: PORTADA PARA UNA ADAPTACIÓN DE ***ROBIN HOOD*** DIBUJADA POR SU HERMANO RAMÓN.

PÁGINAS GLORIOSAS

EL TENIENTE BLUEBERRY

LA ENTRADA EN LA CANTINA DE CHIHUAHUA PEARL

Esta es sin lugar a dudas una de las páginas más famosas del cómic francés, europeo y mundial. Hemos querido situarla históricamente, con el objeto de aportar un decorado coherente en el proceso que va desde la mejora imparable en el dibujo de ***Blueberry*** por parte de **Gir**, hasta la creación del estilo gráfico que hoy en día conocemos como **Moebius.**



ARRIBA.
PORTADA DE LA EDICION NORTEAMERICANA DE ***CHIHUAHUA PEARL*** PARA EPIC. FIRMADA COMO MOEBIUS
DERECHA.
PLANCHA APARECIDA EN LA EDICION DE EPIC

BETTER LEAVE THE HORSES WHERE THEY WON'T BE NOTICED. THE ARMY MARKINGS WILL GIVE ME AWAY.
DON'T BE UPSET, FELLAS. YOU'LL FIND A NEW OWNER SOON.
NOW, LET'S SEE THIS FAMOUS "CASA ROJA".
SO!
DAMN! WHAT A MOB SCENE!
ESTA NOCHE
CHIHUAHUA
PEARL
THE
GORGEOUS
SEÑORITAS AND CABALLEROS, THE CASA ROJA IS NOW PROUD TO PRESENT, APPEARING FOR THE FIRST TIME IN MEXICO... THE PRINCE OF PRESTIDIGITATORS... BENITO BOUDINI!
WOWEE! BETTER AN' BETTER! AND THIS'S WHERE I'M SUPPOSED TO DIG UP EL CUCHILLO! MAC'D SAY IT'S BEST TO BEGIN IN THE BAR...
REAL ATMOSPHERE TONIGHT, HUH?
TEQUILA?
TEQUILA!
BOO! HISS!
PUSH OFF THE PRESTI-DIGITATOR!
BOO! BOO!
GET RID OF 'IM!
H...MUY ESTIMADOS SEÑORITAS Y SEÑORES. HERE'S A LITTLE TRICK I'VE EXECUTED BEFORE ALL THE CROWNED HEADS OF EUROPE.
IT STARTS BY...
BLAM BLAM

Esta página apareció en el número 584 de ***Pilote***, con fecha de 14 de enero de 1.970, y con un color bastante distinto del que se conoce en la actualidad, por lo que hemos querido dar la visión más completa posible del tema incluyendo la doble página originaria, su versión en b/n aparecida en la ***Historia de los Cómics*** de Toutain y su representación actual en color con la reproducción de su edición norteamericana (Epic).

Cuando Jean Giraud realiza esta plancha cuenta con 31 años, está casado con Claudine y tiene un hijo; desde el punto de vista profesional es un prestigioso y bien pagado dibujante y está empezando a replantearse los límites de su Arte. A nivel general, el mundo entero parece estar cambiando a pasos agigantados. En esa época, (al contrario de la nuestra), todo parecía al alcance de la mano, sensación muy viva y real en aquel entonces. Aunque al final la cosa no fuera más que un mero espejismo que concluiría con la primera Crisis del Petróleo del año 1973, el mundo artístico era afín a ese sentimiento de cambio. El inicio de esta eclosión se había producido en los primeros años 60 y alcanzaría su punto cumbre en los movimientos estudiantiles de París del 68 y en las protestas de todo tipo y condición en EEUU (en especial contra la Guerra del Vietnam), en curiosa conjunción con la Guerra Fría y la llegada del primer hombre a la Luna .

Retrocedamos, pues, al Mayo francés de 1.968. En ese momento el centro de París está desadoquinado y, al igual que ocurría en otras muchas empresas y fábricas de Francia, los trabajadores de ***Pilote*** se reúnen en Asamblea en una cafetería del Barrio Latino. A ella asistió René Goscinny como único integrante de la dirección, pues ni Greg, ni Charlier pudieron acudir por los problemas derivados de la huelga general del transporte.

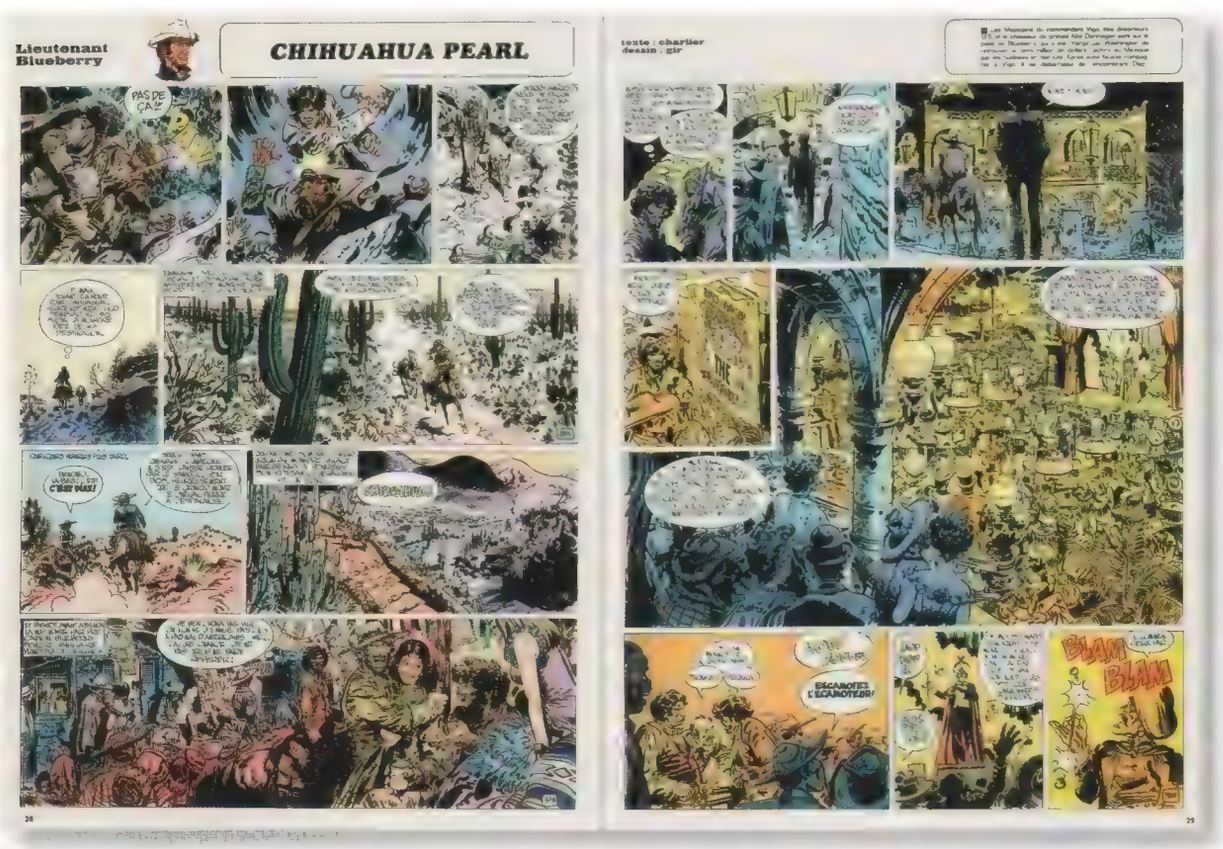
En aquella tensa reunión se dijeron cosas que tal vez no deberían de haberse dicho y a partir de ese momento René se centró en lo suyo, dejó hacer a la redacción y las cosas

empezaron a cambiar rápidamente en el semanario hacia contenidos más adultos y menos juveniles. En cuanto a Gir, tampoco se quedaría quieto y tomaría iniciativas, con y sin Charlier, sobre el alcance de su trabajo en ***Blueberry***, sin grandes resistencias por parte de la empresa editora (Dargaud), lo que en otras circunstancias hubiera resultado impensable.

El Teniente Blueberry había ido evolucionando de forma gradual hasta concluir la saga de las guerras indias con ***El General Cabellos Rubios*** (1967). Justo en ese momento Charlier inicia uno de sus prolongadas ausencias para dedicarse a sus asuntos televisivos. Gir no se lo piensa dos veces, e inicia un nuevo ciclo con el nombre de ***La mina del alemán perdido*** inspirándose en la novela ***Los buscadores de oro*** de James Olivier Curwood, libro que le había causado una profunda impresión en su infancia. Sin reproches, Jean Michel Charlier retomaría el control en la página 20 como si nada, pero Gir ya había reventado varios cerrojos y enseñado los dientes; el tono empieza a ser distinto, más negro e impresionista, además, Giraud utilizará su afición al cine (veía una media de siete películas semanales) para dar fisonomía a alguno de sus personajes, mejorar la ambientación y aumentar el verismo de la saga.

Concluido el relato con ***El espectro de las balas de plata***, Gir-Charlier (esta vez en conjunción) presentan una epifanía parcial del personaje con ***La perla de Chihuahua***, tomo en el que se consolidan los cambios, se incluyen nuevos aportes y se inicia la saga más importante del personaje. El dibujante es plenamente consciente en esos momentos de que ha llegado al nivel de eficiencia que andaba buscando desde que empezó a trabajar como ayudante de Jijé. El siguiente salto será completamente distinto y se plamaría también en las páginas de "Pilote", con nueva firma y bajo el aspecto inocente de seis páginas complementarias tituladas ***La desviación***, pero esa ya es otra historia... ■■■

CHT



ARRIBA.- GIR, RETRATADO POR CLAUDE MOLITERNI.
SOBRE ESTAS LÍNEAS.- PORTADA DE LA EDICION FRANCESA Y ESPAÑOLA DE *CHIHUAHUA PEARL*.
IZQUIERDA. DOBLE PAGINA. CON LA PLANCHA RESEÑADA TAL COMO SE PUBLICO POR PRIMERA VEZ EN LA REVISTA PILOTE.
DERECHA. PLANCHA EN BLANCO Y NEGRO APARECIDA EN LA *HISTORIA DE LOS COMICS* DE TOUTAIN.

MÁS VALE DEJAR LOS CABALLOS EN ESTE RINCÓN DISCRETO... LAS MARCAS DEL EJÉRCITO ME DELATARÍAN...
¡NO OS PREOCUPÉIS, AMIGOS! PRONTO ENCONTRARÉIS UN NUEVO PROPIETARIO...
AHORA, CONOZCAMOS LA FAMOSA "CASA ROJA"...
¡AHÍ, ESTÁ!...
CASA ROJA
¡BLOODY HELL!... ¡MENUDO FESTIVAL!...
ESTA NOCHE CHIHUAHUA PEARL THE GORGEOUS AMERICAN
¡SEÑORITAS Y CABALLEROS!... LA "CASA ROJA" SE ENORGULLECE EN PRESENTARLES, POR PRIMERA VEZ EN MÉXICO... ¡¡A BENITO BUDINI!... ¡EL REY DE LOS ILUSIONISTAS!...
¡WUUUAAH!... ¡CADA VEZ, MEJOR!... ¿Y AQUÍ DENTRO TENGO QUE ENCONTRAR AL "CUCHILLO"?... ¡BAH!... EMPECEMOS POR EL BAR... ¡ESE SERÁ UN BUEN PRINCIPIO, COMO DIRÍA Mc CLURE!...
HAY AMBIEN. TE ESTÁ NOCHE ¿EH?...
¿TEQUILA?
¡TEQUILA!
¡HUU! ¡HUU!
¡NO TE HAGAS ILUSIONES ILUSIONISTA!
HUU HUU
¡SACADLO!
M... MUY ESTIMADOS SEÑORITAS Y SEÑORES... ES... ESTE ES UN NÚMERO QUE HE REALIZADO ANTE TD... TODOS LOS REYES DE... DE EUROPA...
EMPIEZA POR...
BLAM BLAM
388

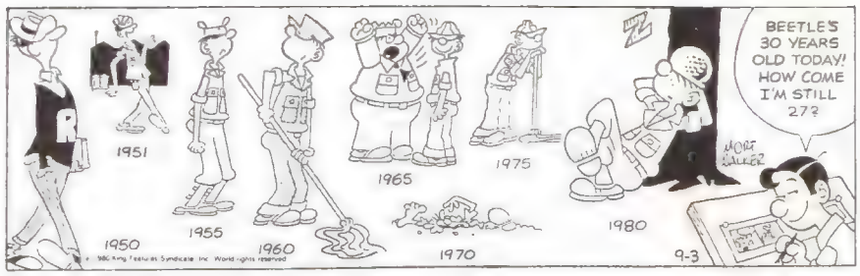
MORT WALKER

UN GENIO DEL HUMOR

Addison Morton Walker, nombre completo de **Mort Walker**, nació el 3 de septiembre de 1923 en El Dorado (Kansas, EE.UU.) y es el mayor y más influyente autor de tiras de prensa del mundo. Creador de un nuevo estilo de dibujo en las tiras de humor, llamado "big-foot" (pie grande), su influencia aún pervive en los actuales dibujantes de prensa norteamericanos.

Beetle Bailey es su más famosa creación e hizo su aparición en las tiras diarias el 4 de septiembre de 1950. Su protagonista en un principio era un estudiante algo dejado y no fue hasta el 13 de marzo de 1951, en que se alistó en el ejercito de tierra y que se convertiria en el recluta desmañado que le haría célebre. Las sundays, siempre autoconclusivas, se iniciaron el 14 de septiembre de 1952. Mort Walker publicó su primera historieta a los 11 años. A los 14 ya publicaba regularmente un chiste y a los 15, una tira semanal en un periódico de su ciudad. En 1943 fue reclutado por el ejercito, sirvió en Italia como oficial de inteligencia de investigación y también estuvo a cargo de un campo de prisioneros alemanes. Se licenció del ejercito, como primer teniente, cuatro años más tarde. En 1948 se graduó en la Universidad de Missouri, donde ejerció como editor de la revista escolar.

Se trasladó a Nueva York para continuar su carrera como historietista, pero sus 200 primeras tiras fueron rechazadas y no fue hasta que la King Features aceptó su tira de ***Beetle Bailey***, en que Mort pudo dedicarse a lo que más deseaba (mientras ejerció como editor de tres revistas para Dell Publishing Company) que era ser dibujante de cómic.



Su protagonista en un principio se llamaba "Spider" y, dado que ya un personaje de otra tira de prensa de la propia KFS tenía el mismo nombre, el conocido Spider de ***Big Ben Bolt***, lo rebautizó como ***Beetle***. Al principio era una serie de estudiantes universitarios y no fue hasta 1951, durante la guerra de Corea, en que fue reclutado por el ejército que la serie comenzó a hacerse más y más popular, llegando a publicarse en más de 1.500 periódicos.

Mort Walker recrea esta sátira militar que, como característica, siempre transcurre en tiempos de paz en un campamento militar,

ARRIBA.
TIRA DIARIA CONMEMORATIVA DE LOS 30 ANOS DE LA SERIE. MORT NOS MUESTRA SU AUTOCARICTURA Y LOS CAMBIOS GRÁFICOS A LO LARGO DE ESTOS ANOS.

ABAJO.
ORIGINAL DE LA SUNDAY DEL 3 DE ENERO DE 1964 EN LA QUE VEMOS REFLEJADA LA PECULIAR PERSONALIDAD DE SU PROTAGONISTA.

beetle bailey
by mort walker
WATER RUNS DOWN HILL MUCH THE SAME AS MEN PEEL BANANAS AND DOGS...
HEY! I JUST GOT A GREAT IDEA!
IN FACT, IT'S A FABULOUS IDEA! IT'LL WIPE OUT WAR!
NOBODY'S EVER THOUGHT OF THIS BEFORE I BET! I'D BETTER WRITE IT DOWN!
PENCIL! PENCIL! I THOUGHT SURE I HAD A PENCIL!
I GOT A PENCIL QUICK, ZERO?
WHAT'S A PENZILQUICK?
SARGE OUGHTA HAVE ONE...
BEETLE! BUTTON YOUR POCKET! SHUT THAT DOOR!
LT. FLIZZ! QUICK! I GOTTA HAVE A PENCIL!
PRIVATES SHOULDN'T BORROW THINGS FROM OFFICERS!
WHY DO YOU NEED ONE, ANYWAY?
I FORGOT!
THAT WAS A CLOSE BRUSH WITH IMMORTALITY
1-3
WITH ALL BEST WISHES TO JIM LOGAN — MORT WALKER

beetle bailey by mort walker
BOY! WHEN SARGE IS READING COMICS AND EATING PIZZA HE'S IN ANOTHER WORLD
YEAH. HE JUST TOOK A BITE OF THE WRONG ONE
THE COMIC STRIP ADVENTURES OF Lil Orphan Orvie
I'M TIRED OF WANDERING AROUND... HOMELESS... UNLOVED... BUT WHERE CAN I GO?
GLORYOSKY, ZERO! THERE'S A PLACE THAT WANTS EVERYBODY!
ORF!
U.S. ARMY RECRUITING OFFICE
UNCLE SAM WANTS YOU
GANGWAY!!
AFTER ALL THESE YEARS I'VE FOUND A REAL HOME! THE U.S. ARMY!!
BEAT IT, KID! GET LOST!
BUT (GOB) THE SIGN SAID UNCLE SAM NEEDS ME
GRRR
GENERAL HALFBAT
Y'OUTA YOUR SKULL?! WHY WOULD WE NEED A 45-YEAR-OLD, 260-POUND GIRL WITH EYE PROBLEMS?!
ZOT
HOME SWEET HOME
GEE! AM I GLAD I'M NOT IN THE COMICS
10-23
PIZZA

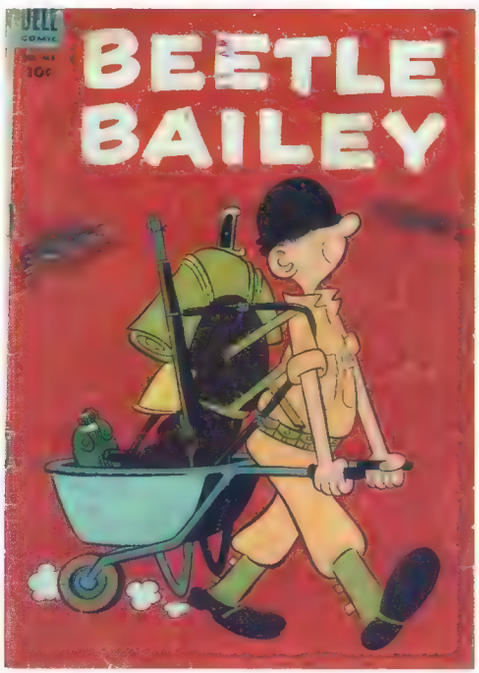
"Camp Swampy", olvidado por el alto mando, por lo que viven en una continua situación sin cambios: el recluta siempre es recluta, el sargento siempre es sargento y así todos hasta su general, Amos Halftrack, del que no se acuerdan ni en el Pentágono.

En 1989 se relizó una serie de dibujos animados sobre el personaje para la cadena CBS.

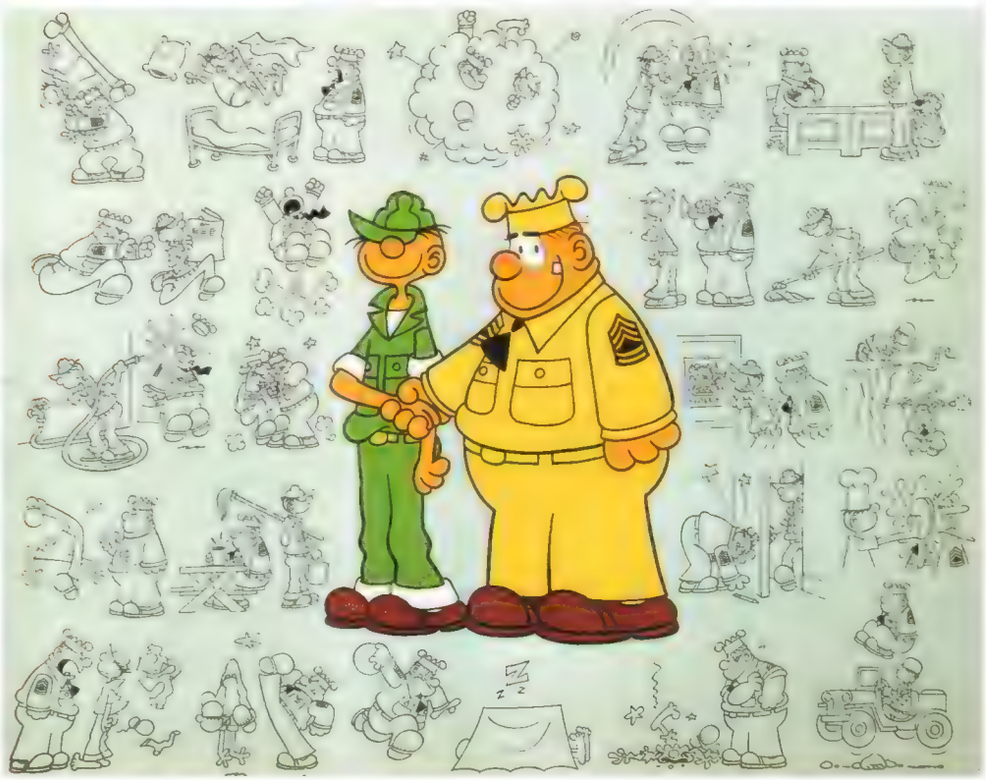
Beetle Bailey se sigue publicando hoy día de forma ininterrumpida. Retirado del dibujo, la serie la continúan dos de sus seis hijos, Mort y Greg Walker.

Mort Walker fue un prolífico creador de tiras de prensa. Además de la ya comentada *Beetle Bailey*, creó la muy famosa *Hi and Lois*, esta con el famoso dibujante Dik Brawne, *Boner's Ark* y *Gamin & Patches*, dibujadas por él mismo, *Mrs. Fitz's Flats*, dibujo de su ayudante Frank Robergc, *The Evermores*, dibujada por Johnny Sajem, *Sam's Strip* y *Sam & Silo*, estas dos últimas con su también ayudante Jerry Dumas. Todas ellas encuadradas en la misma escuela de dibujo, "big-foot" (pie grande).

IZQUIERDA. SUNDAY DEL 23 DE OCTUBRE DE 1960. MORT UTILIZO DE MODO RECURRENTE LA APARICION DE OTROS PERSONAJES DE COMIC EN SUS TIRAS **JUNTO A ESTAS LÍNEAS.** MORT WALKER SALUDANDO DESDE EL JEEP Y DETRAS UNA ENORME FIGURA DE BEETLE EN EL DESFILE DE ACCION DE GRACIAS STAMFOR **ABAJO.** ESPECIAL MANERA DE ENTENDER LA AMISTAD ENTRE BEETLE Y SU SARGENTO SNORKEL



SOBRE ESTAS LÍNEAS. GRACIAS A SU GRAN ÉXITO EN LOS DIARIOS, ***BEETLE BAILEY*** SE HA PUBLICADO EN FORMATO DE COMIC BOOK A LO LARGO DEL TIEMPO

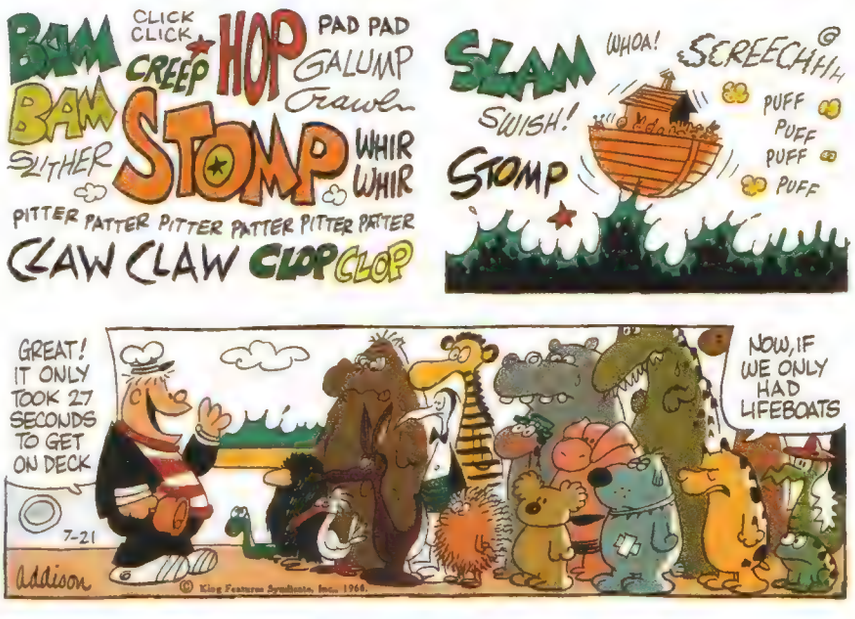


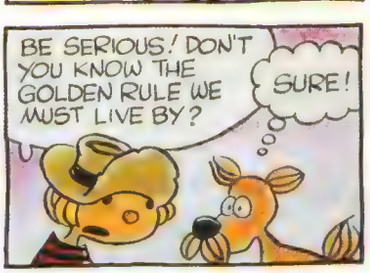
PUT THEM IN
THE WHITE HOUSE
HE CAN'T BE
BRAINWASHED
HE'S GOOD ENOUGH FOR US!
FOR SEC OF LABOR
WHEN I SAID, "THAT'S ALL THIS COUNTRY NEEDS IS A FEW MORE CANDIDATES," I MEANT..
Addison

BONER'S ARK Y GAMIN AND PATCHES

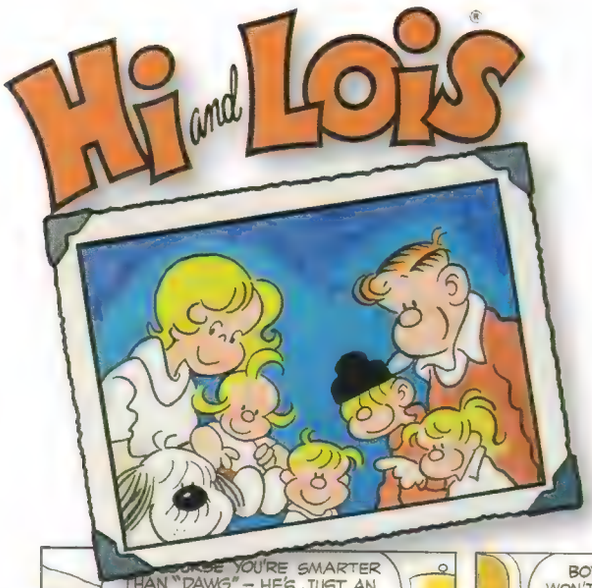
En *Boner's Ark* y en *Gamin and Patches*, firmó como Addison (su primer nombre), distanciandolas así de su gran obra *Beetle Bailey* y modificando algo su dibujo, siempre redondo, claro y agradable. *Boner's Ark* era como el Arca de Noé, pero con la singularidad de que a su capitán se le olvidó recoger a los animales en parejas y sólo había un animal de cada especie. Se publicó desde el 11 de marzo de 1968 hasta el 27 de mayo de 200 (a partir de 1982 las firmó su ayudante Frank Johnson). *Gamin and Patches* debutó el 27 de abril de 1987 y sólo duró hasta 1988, casi 2 años. "Gamin" se utiliza para definir a un niño de la calle y "patches" a un perro callejero. Fue su última tira y podemos considerarla un pequeño fracaso en su dilatada carrera.

Mort Walker ha reunido todos los premios posibles desde *El Reuben* en 1953, hasta el último en 2005, *Premio Leyenda* de Connecticut.



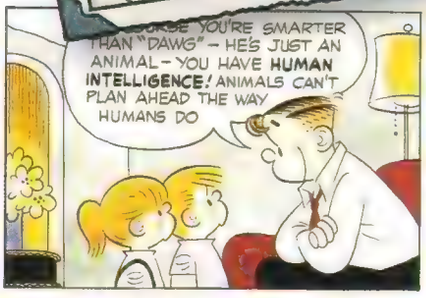


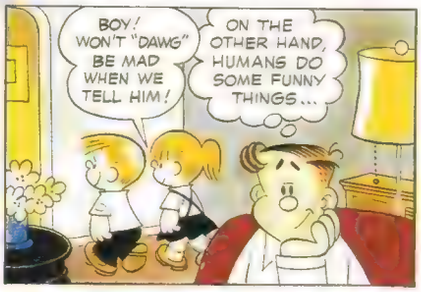
ARRIBA IZQUIERDA. ORIGINAL FORMA DE ENTENDER LAS ELECCIONES POR ADDISON (MORT)
ARRIBA. SUNDAY DE *BONER'S ARK*. DEL 21 DE JULIO DE 1968 EN ELLA QUEDA REFLEJADO TODO SU ESPECIAL MUNDO.
ABAJO. *GAMIN Y PATCHES* ULTIMA TIRA CREADA Y DIBUJADA POR MORT TAMBIEN LA FIRMO COMO ADDISON. Y, CURIOSAMENTE, LA DISTRIBUYO UNITED FEATURES SYNDICATE EN LUGAR DE LA KING, LA DISTRIBUIDORA DE TODAS LAS DEMÁS TIRAS CREADAS POR EL

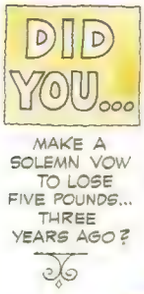


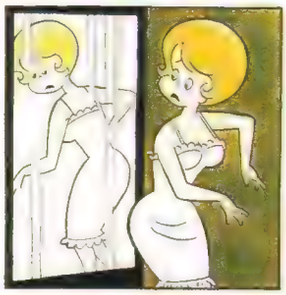
MORT & DIK BROWN

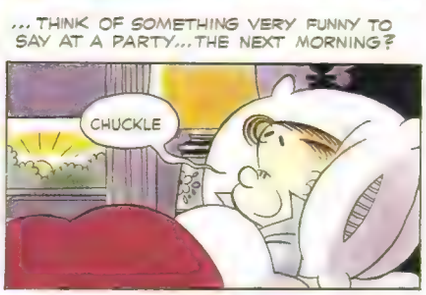
Mort y **Dik**, **Dik** y **Mort**. Tanto monta, monta tanto. Mort escribió y Dik dibujó la serie de prensa más característica que supo representar la clásica familia, media y feliz, de la sociedad de los EE.UU. Con esta serie Dik estandarizó el estilo "big-foot".

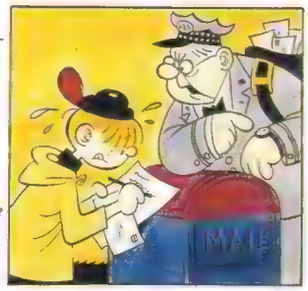


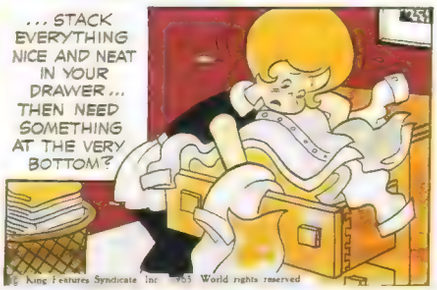


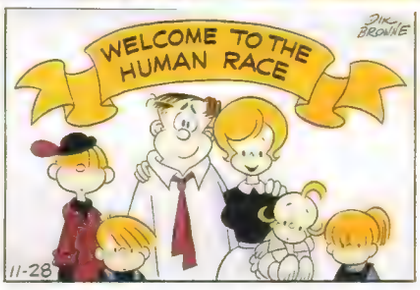






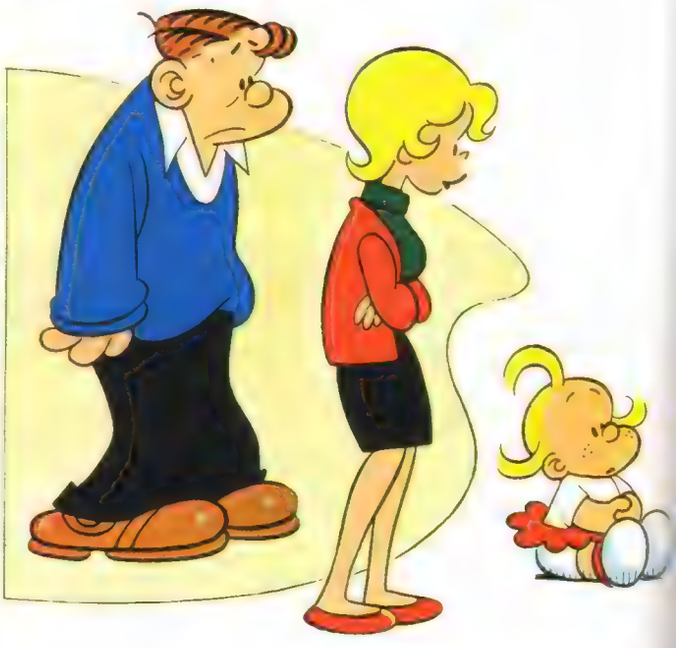



...STACK EVERYTHING NICE AND NEAT IN YOUR DRAWER... THEN NEED SOMETHING AT THE VERY BOTTOM?
King Features Syndicate Inc. 1955 World rights reserved

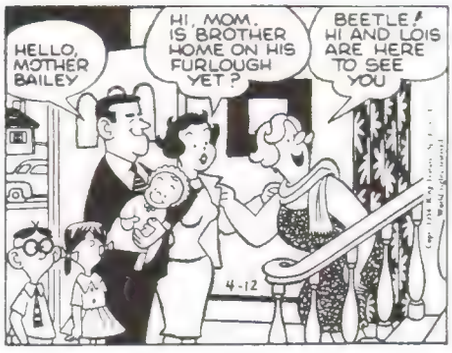


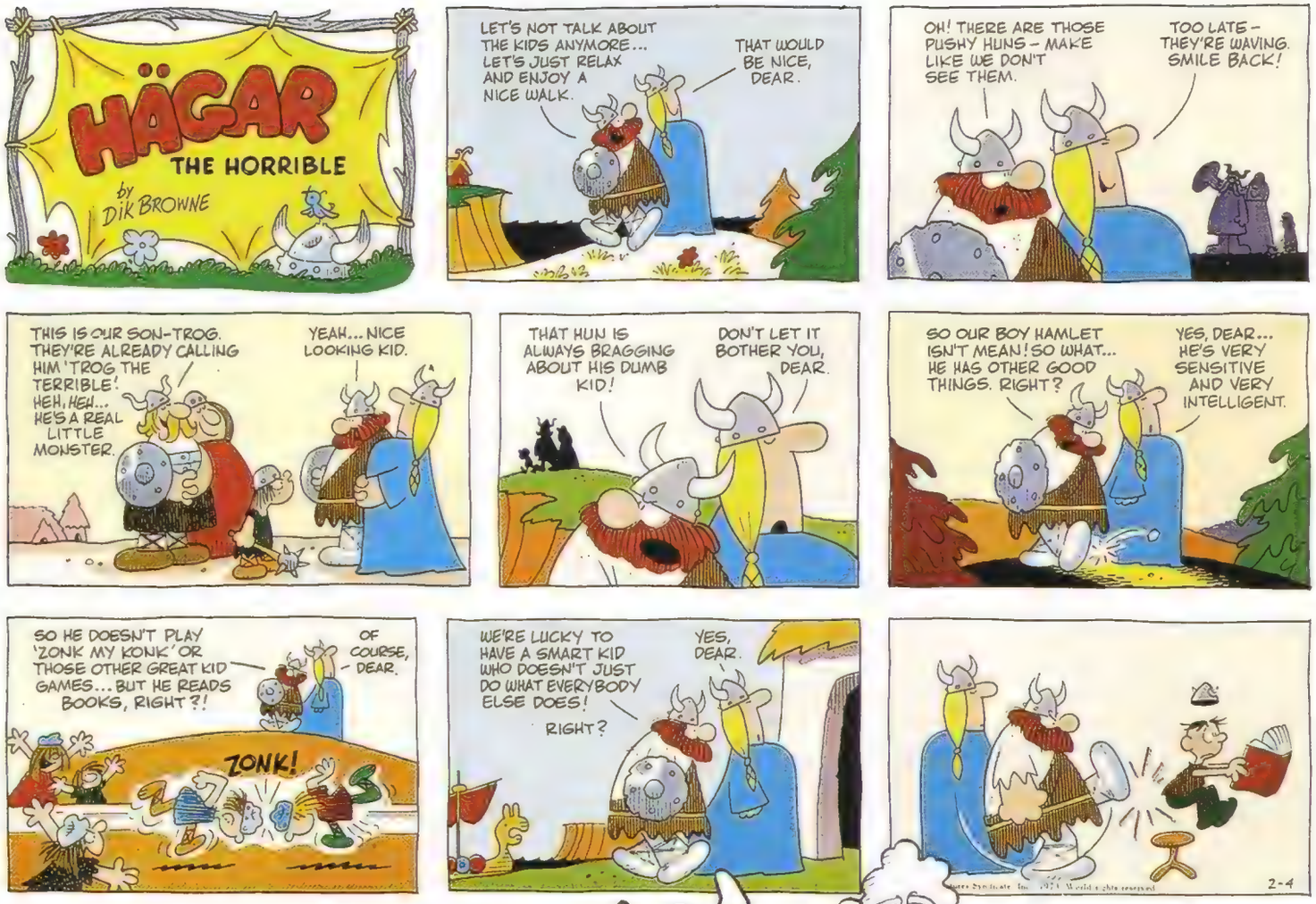
Cuando Beetle regresó del ejercito a la vida civil, tras la guerra de Corea, aparecieron en las tiras su hermana Lois y su cuñado Hiram ("Hi") Flagston. Pero cuando, por exigencias de los lectores, Beetle volvió al campamento militar para no salir nunca más, Mort quiso dar protagonismo a esta pareja con una nueva tira de prensa, en la que ellos y sus hijos fueran los protagonistas.

Buscó entonces un dibujante que se hiciera cargo de ella y el elegido fue Dik Browne (nacido en Nueva York el 11 de agosto de 1917 y muerto en Sarasota, Florida, el 4 de junio de 1989), un ya conocido "cartoonist", tanto en revistas como en publicidad, siendo ya famosa su serie ***The Tracy Twins, Dicky + Nicky***, los Mellizos Tracey que fueron característicos de los "Boy Scouts de América", desde que Dik la inicio en 1953, en la revista mensual ***Boy's Life***.



ARRIBA.
SUNDAY DEL 28 DE NOVIEMBRE DE 1965.
DERECHA.
PRIMERA APARICION DE HIRAM (HI) Y LOIS FLAGSTON EN LA TIRA DE ***BEETLE BAILEY*** DEL 12 DE ABRIL DE 1954. NO SERIA HASTA EL 18 DE OCTUBRE DE 1954 EL ESTRENÓ DE SU PROPIA TIRA ***HI AND LOIS***




HÄGAR
THE HORRIBLE
by DIK BROWNE
LET'S NOT TALK ABOUT THE KIDS ANYMORE... LET'S JUST RELAX AND ENJOY A NICE WALK.
THAT WOULD BE NICE, DEAR.
OH! THERE ARE THOSE PUSHY HUNS - MAKE LIKE WE DON'T SEE THEM.
TOO LATE - THEY'RE WAVING. SMILE BACK!
THIS IS OUR SON-TROG. THEY'RE ALREADY CALLING HIM 'TROG THE TERRIBLE! HEH, HEH... HE'S A REAL LITTLE MONSTER.
YEAH... NICE LOOKING KID.
THAT HUN IS ALWAYS BRAGGING ABOUT HIS DUMB KID!
DON'T LET IT BOTHER YOU, DEAR.
SO OUR BOY HAMLET ISN'T MEAN! SO WHAT... HE HAS OTHER GOOD THINGS. RIGHT?
YES, DEAR... HE'S VERY SENSITIVE AND VERY INTELLIGENT.
SO HE DOESN'T PLAY 'ZONK MY KONK' OR THOSE OTHER GREAT KID GAMES... BUT HE READS BOOKS, RIGHT?!
OF COURSE, DEAR.
ZONK!
WE'RE LUCKY TO HAVE A SMART KID WHO DOESN'T JUST DO WHAT EVERYBODY ELSE DOES! RIGHT?
YES, DEAR.
2-4

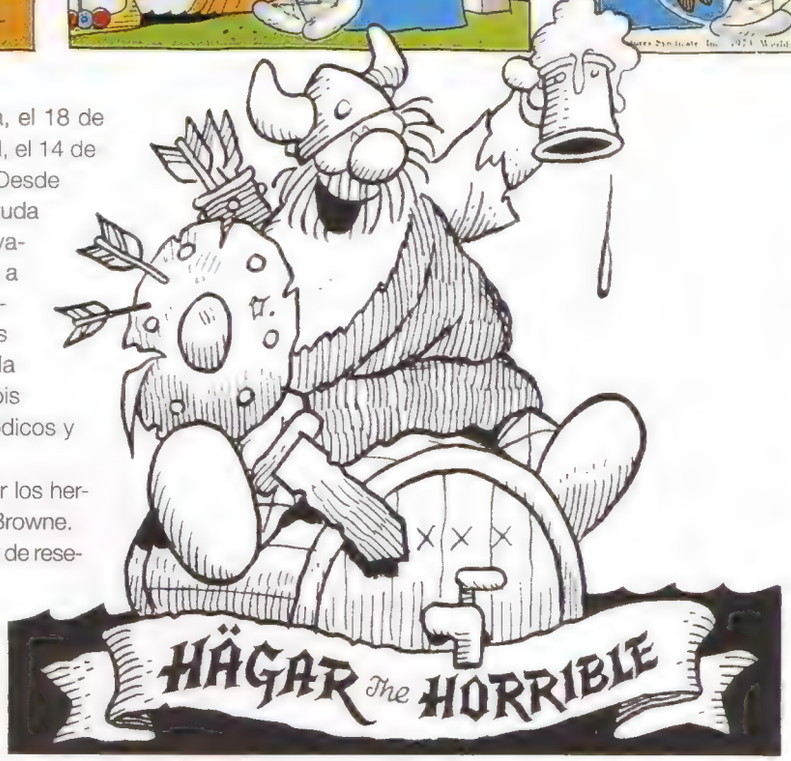
Hi and Lois se estrenó, como tira diaria, el 18 de octubre de 1954 y, como página dominical, el 14 de octubre de 1956, casi dos años después. Desde el inicio de las sundays, Mort requirió la ayuda en los guiones de Jerry Dumas y sucesivamente de Bob Gustafson, su hijo Greg y, a partir de 1985, de su otro hijo Brian. También Dik delego el dibujo, por problemas de salud, en su hijo Robert en 1981. A la muerte de Dik Browne, en 1989, Hi and Lois se podía leer en más de un millar de periódicos y se ha prolongado hasta nuestros días.

En la actualidad, la serie está firmada por los hermanos Brian y Greg Walker y por Chance Browne.

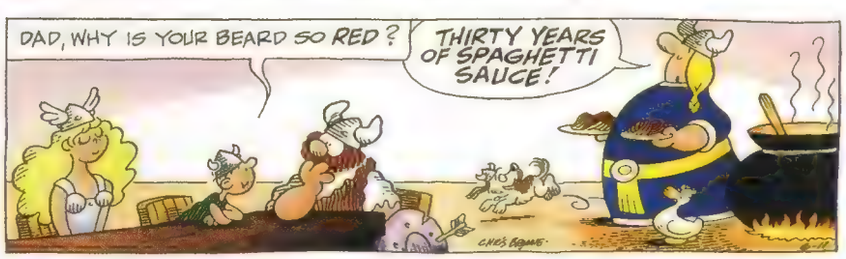
Al hablar de Dik Browne no podemos dejar de reseñar su otra gran serie ***Hägar The Horrible***, ésta de propia producción tanto en guiones como dibujos, y también distribuida por KFS. Inició sus andanzas en febrero de 1973 y ya en 1974 ganó ***El Reuben*** (segunda vez que Dik Browne lo ganaba, la primera fue en 1962 por Hi and Lois, junto con Mort Walker). Ambientada en la edad media, Hägar es un jefe vikingo, gordo, desaliñado y bravucón, como pirata asalta regularmente las costas de Inglaterra y ocasionalmente las de Francia; pero con todo Hägar es un tierno padre que cuida de su esposa e hijos.

Hoy se sigue publicando en unos 1.900 periódicos y esta firmada por su hijo Chris Browne. ■■■

CHT



ARRIBA.
SUNDAY DEL 4 DE FEBRERO DE 1973 HAGAR NO SE SIENTE MUY ORGULLOSO DE SU "INQUIETO" HIJO.
IZQUIERDA.
ESTE VIKINGO BRAVUCON NUNCA SACIA SU ENORME SED Y ADEMÁS PRESUME DE ESO Y DE SUS DISTINTAS FECHORÍAS CON SUS PAISANOS
ABAJO.
TRAS EL FALLECIMIENTO DE DIK BROWNE, EN 1987, SU HIJO CHRIS CONTINUO LA SERIE CON IGUAL EXITO TIRA DEL 11 DE JUNIO DE 1990, YA FIRMADA POR CHRIS BROWNE



GRANDES ILUSTRADORES

SERGIO TOPPI

LAS PORTADAS DE SGT. KIRK

La capacidad de sugerencia de **Toppi** hace que la mayor parte de las portadas realizadas para ***Sgt. Kirk*** hubieran merecido un desarrollo posterior en cómic, aunque este hubiera sido mínimo. Son muy "literarias" en sí mismas y dan ganas de hacer una historia utilizándolas como perchas. Solo tres, que sepamos, darían lugar a relatos posteriores. Disfrutemos, pues, de un material prácticamente inaccesible y con muchos quilates de calidad gráfica en su interior.

LA MIRADA DE UN CLÁSICO. A LO LARGO DE MAS DE 50 AÑOS HA SIDO RECONOCIDO EN ITALIA Y EN EUROPA COMO UN AUTENTICO MAESTRO DEL COMIC Y LA ILUSTRACION EN LOS ULTIMOS TIEMPOS EL AUTOR HA VIAJADO EN VARIAS OCASIONES A FRANCIA PUES SU TRABAJO ESTÁ SIENDO PUBLICADO Y REVALORIZADO POR EDICIONES MOSQUITO LA FOTO PERTENECE A UNA DE ESTAS VISITAS REALIZADAS HACE DOS AÑOS A PARÍS.

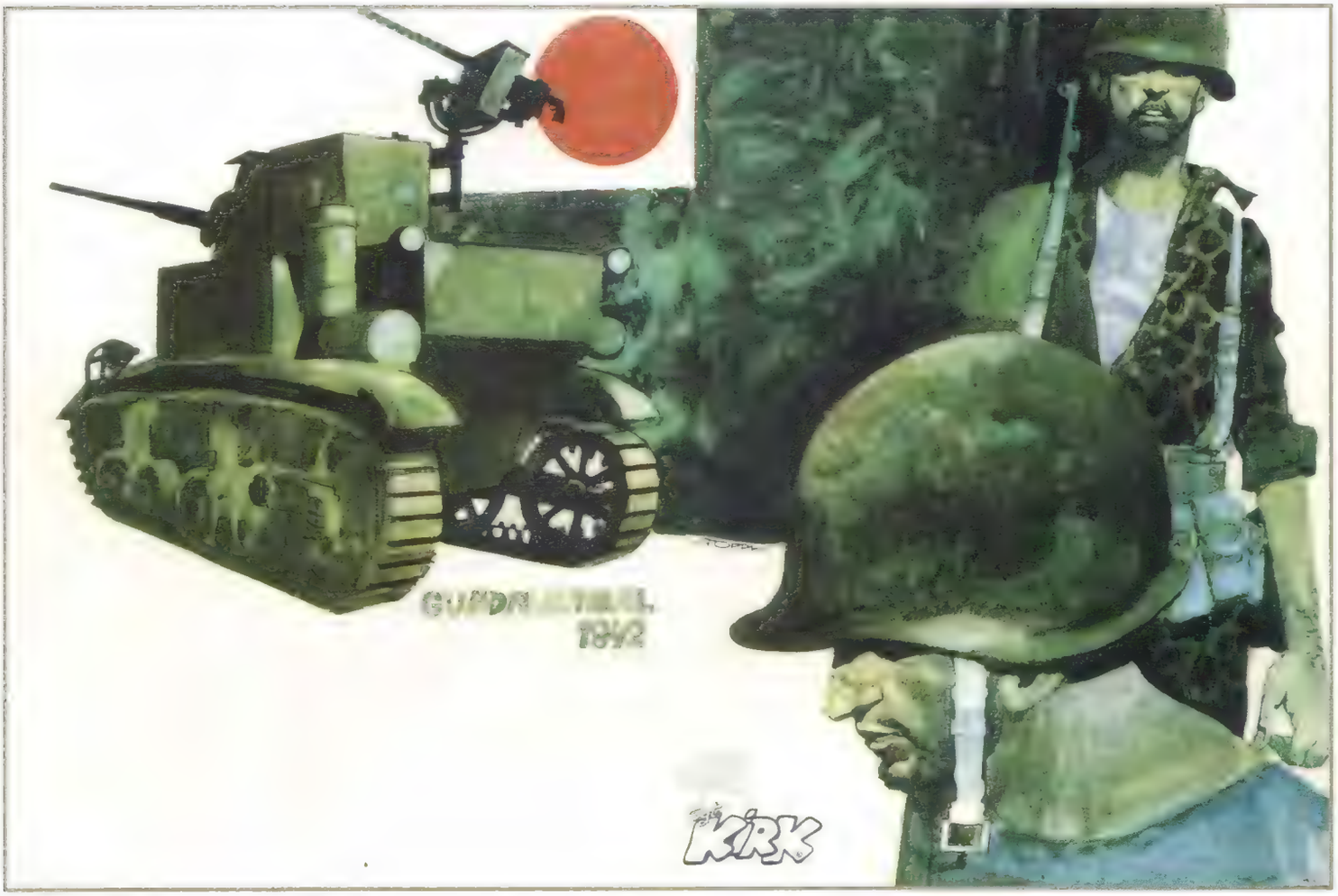
TOPPI HUYE DE LA GUARDARROPÍA Y SU MIRADA ES DE UNA NOTABLE PROFUNDIDAD EN LO HISTÓRICO Y ANTROPOLÓGICO, RESULTANDO COHERENTE Y ABSOLUTAMENTE VEROSÍMIL AL ESPECTADOR.

Sergio Toppi es figura señera en el cómic europeo y eso que normalmente se llama un "maestro". Su facilidad innata para el dibujo hizo que en la posguerra abandonara los estudios de medicina que proyectaba y se introdujera en el mundo de la ilustración e incluso en el de los dibujos animados.

Después realizó, bajo guiones de otros una ingente cantidad de historias de tipo histórico y religioso en algunas revistas aducativas y juveniles, emparentadas con el periódico *Corriere della Sera*.

Más tarde, hizo una importante labor con historias propias y llegaría a alcanzar las más altas cotas del cómic europeo con *Sacksahuaman* (Linus), obteniendo por ello el Yellow Kid correspondiente.

Sin embargo, no es de esto de lo que vamos a hablar. Toppi encarna a la perfección el dibujante que tiene alma de ilustrador. Ello no quiere decir que no sepa contar historias y que le queden estupendamente (como habrán podido comprobar aquellos que tengan los dos tomos de la edición española de *Sahrazad* publicada por Planeta), sólo quiere decir que su interpretación de lo narrativo es


KIRK

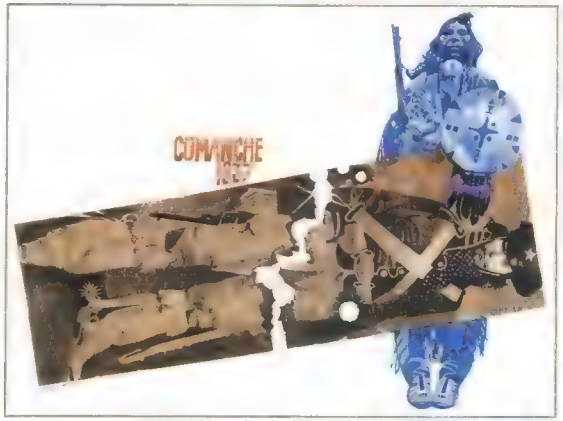
KIRK

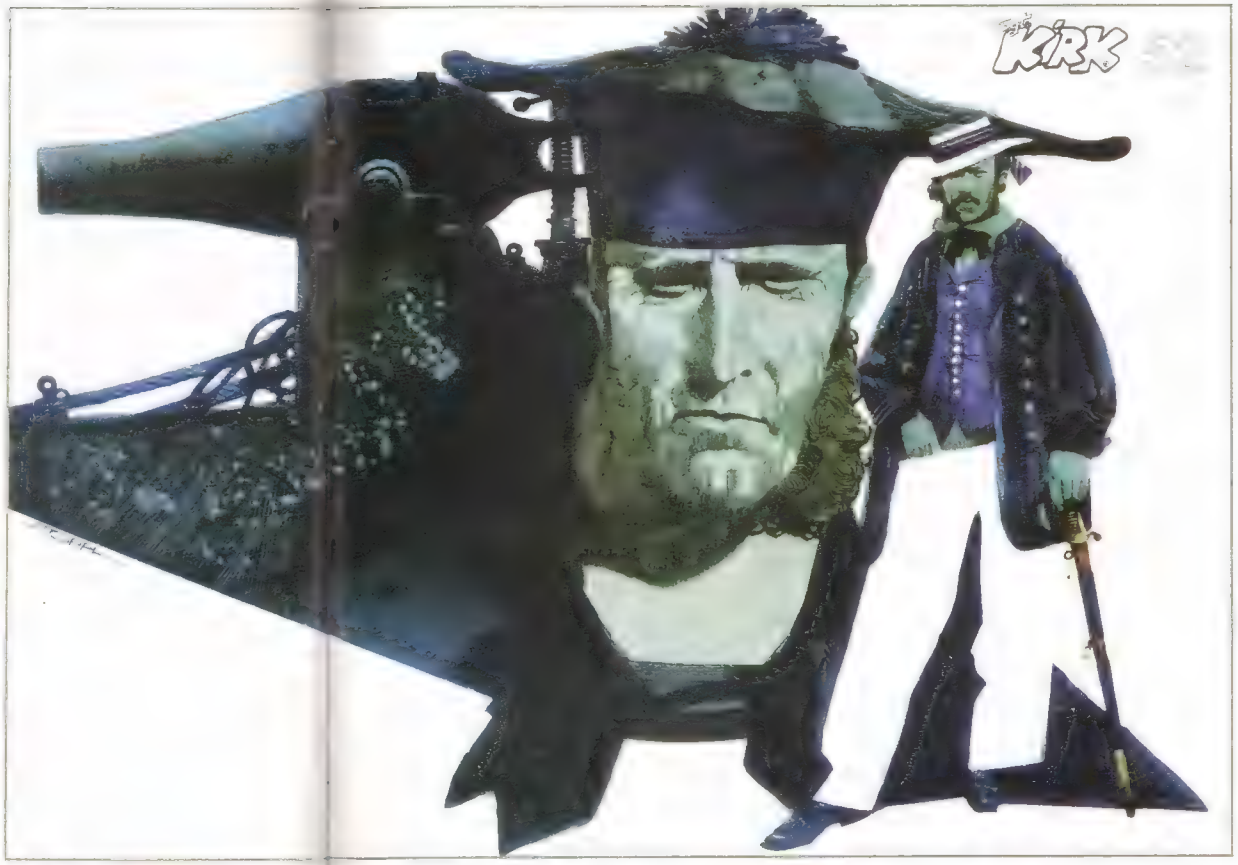
KIRK

KIRK
50

KIRK

KIRK





EL RECURSO DEL BLANCO APORTA UN DOBLE INTERÉS. POR UNA PARTE ES APLICADO COMO COLOR EN SÍ MISMO Y EN UN SEGUNDO TÉRMINO GENERA UNA RESEÑABLE AMPLITUD Y FRESCURA EN EL DISEÑO.

de carácter ilustrativo y en *ese fiel de la balanza pone todo* el peso de su trabajo.

Si hablamos de la revista ***Sgt. Kirk***, debemos hablar de su editor Florenzo Ivaldi

A partir 1967, Ivaldi (arquitecto y aficionado a los cómics) se puso a la tarea de publicar en Italia las obras realizadas por Hugo Pratt durante su estancia argentina, bajo el nombre de ***Sgt. Kirk*** (uno de los personajes, con guión de Oesterheld, que le habían aportado un mayor éxito). Con el paso del tiempo, el producto fue cambiando, pero la relación de Ivaldi con los tres grandes del cómic italiano (Pratt, Toppi y Battaglia) *le permitiría introducir en sus ediciones* (bastante plomizas por otra parte) un material de factura impecable como el que aquí presentamos

Sergio Toppi colaboró con la revista entre los años 1975 y 1979 y las portadas que aquí presentamos aparecerían entre los números *43* y *60* de la revista. *Este trabajo muestra* con claridad que los ilustradores del cómic, cuando se les presenta la ocasión, se les da libertad y se encuentran en un buen momento creativo, son capaces de realizar obras extraordinarias. ■■■

CHT

AGAR
DE GIGI Y MOLITERNI

La frescura en el cómic es una virtud que rara vez se consigue. Parece existir una muralla entre lo profesionalmente prefijado y la espontaneidad del trazo que busca lo nuevo. Ese punto de inocencia tan difícil de alcanzar nos parece ampliamente representado en ***Agar***, una obra bella y desconocida, o quizás sería más apropiado decir olvidada...

Hemos querido incluir ***Agar*** en esta sección porque es un ejemplo muy ajustado de un tipo de cómic que se hizo en la década de los setenta y que tendría no pocas consecuencias, tanto positivas como negativas, en el desarrollo del medio. Su planteamiento en esencia, estaba sobre todo destinado al lucimiento del dibujante relegando la base del guión a un segundo plano y, dado que Claude Moliterni nunca llegó a ser un primer espada en lo textual, se pudo ajustar perfectamente a estas premisas. En un segundo término, supone la demostración de que en ocasiones, pueden llegar a surgir obras interesantes sin planteamientos iniciales excesivamente rigurosos.

Cuando se hizo (1972-1974), Gigi y Moliterni ya habían trabajado juntos y alcanzado un cierto éxito profesional con ***Scarlett Dream***, una heroína hecha a la medida de las ediciones de lujo, con suaves connotaciones eróticas, que publicaba Eric Losfeld.

Normalmente, todo aquel que toca las mieles del triunfo tiene la irresistible pretensión de repetir y eso fue lo que intentaron nuestros dos autores. Probaron suerte con su siguiente producción conjunta, ***Orion, el limpiador de planetas***, aunque sin llegar a conseguirlo del todo y entonces le surgió a Moliterni (que hablaba perfectamente el italiano y mantenía muchos contactos con los profesionales del otro lado de los Alpes) la oportunidad de realizar una serie de tipo infantil-juvenil para el semanario ***Corriere dei Ragazzi***. En esencia, la revista le ponía una serie de condiciones que podían resumirse en que la claridad y fantasía del guión fueran unidas al descafeinamiento de toda connotación sexual, para que el producto pudiera encajar adecuadamente con el público al que iba dirigido. Moliterni era un amplio conocedor del medio y sabía que Robert Gigi se ajustaba perfectamente al tipo de historia que deseaba realizar para la industria editorial italiana. Se puso en contacto con él, establecieron los porcentajes y así surgió ***Agar***. La historia se desarrollaría a lo largo de

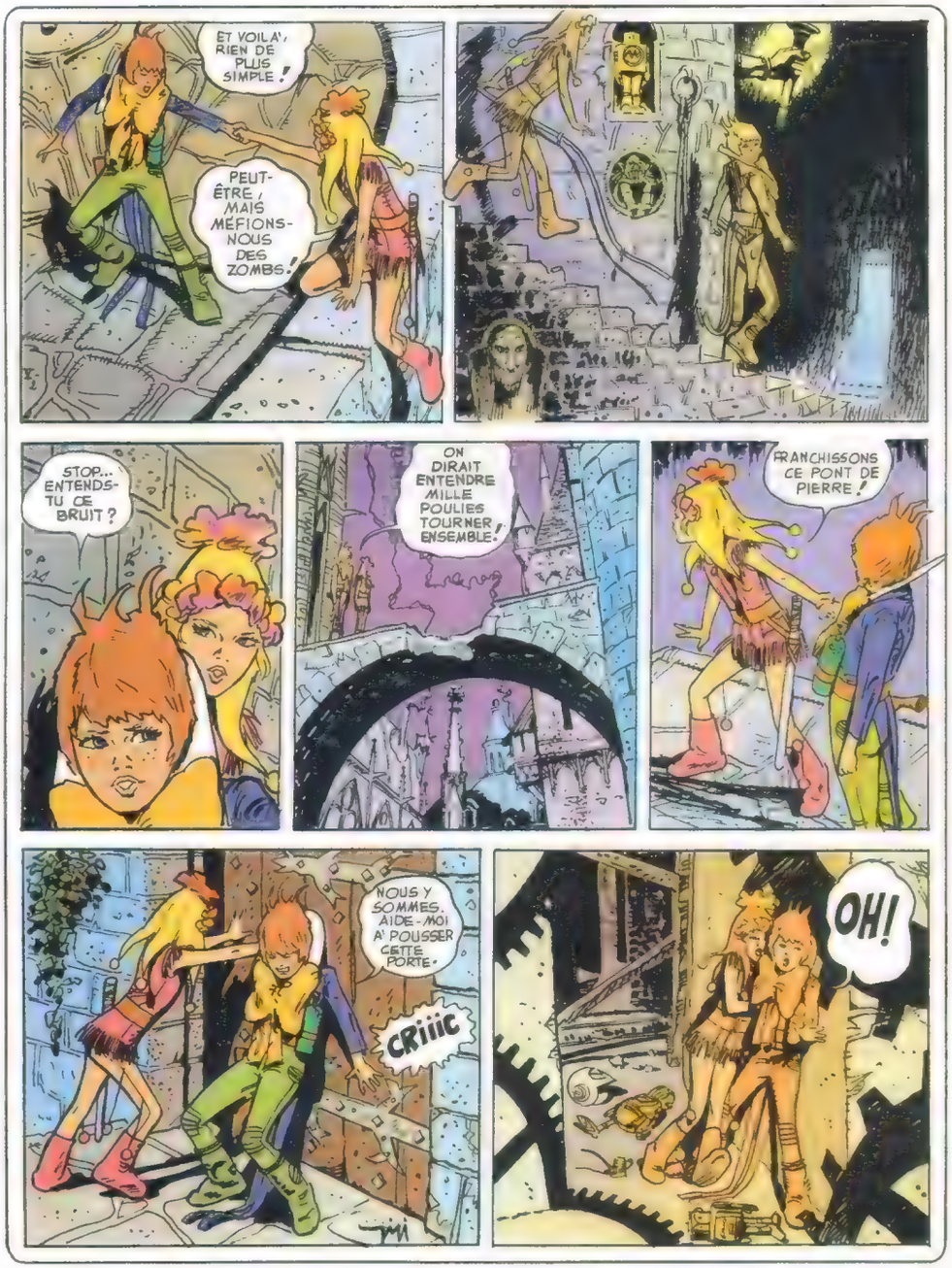
tres años y de ella llegarían a realizarse tres álbumes en total.

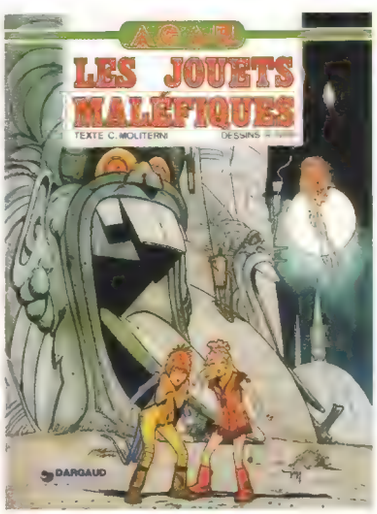
Debemos especificar que la estructura del cuento, que así debe ser calificado, se apoyaba más en lo fantástico que en la ciencia ficción, tan en boga por aquellos años. De hecho, los planteamientos científicos brillan por su ausencia. Moliterni nos transporta a un mundo en el que *Agar* es el único superviviente de un planeta feliz que es atacado y destruido por una legión robots alienígenas. El padre del presumido *Agar* (un adolescente muy pagado de sí mismo) consigue salvarle en el último momento, enviándole en una astronave hasta otro planeta (con ciertas rememoranzas a *Superman*), y allí conocerá a Zarra, su permanente compañera de aventuras. Los dos jóvenes iniciarán una cruzada contra el artífice de sus desgracias, que no es otro que el malvado Toïmaker.

El primer tomo (Los juguetes maléficos) sirve para presentarnos a los protagonistas y a su enloquecido antagonista, siempre secundado por su ayudante Kanak y una amplia cohorte de robots asesinos. Moliterni no se creyó en la obligación de dar demasiadas explicaciones sobre los motivos que impulsaban a Toïmaker a sus aberrantes planteamientos y las dejaría para el segundo tomo.

Concluido el primer acto, nos deja la sensación de que en él se ha conseguido crear un guión no excesivamente coherente, pero que permite el lucimiento gráfico de Gigi, y sobre todo que aporta algunas ideas capaces de materializarse en decorados realmente sugestivos.

El segundo tomo (*Los fantasmas de la noche*) se abre con un viaje en el tiempo que nos permite conocer como Toïmaker se volvió loco y llevó su megalomanía a la búsqueda del control de toda la galaxia, convirtiendo en muñecos inertes a los que se doblegaban y destruyendo sin piedad a los que se le opo-


ET VOILA', RIEN DE PLUS SIMPLE !
PEUT-ÊTRE ; MAIS MÉFIONS-NOUS DES ZOMBS !
STOP... ENTENDS-TU CE BRUIT ?
ON DIRAIT ENTENDRE MILLE POULIES TOURNER ENSEMBLE !
FRANCHISSONS CE PONT DE PIERRE !
NOUS Y SOMMES. AIDE-MOI A POUSSER CETTE PORTE.
CRiiiC
OH!



LOS JUGUETES MALÉFICOS. UN PRIMER TOMO CON UNA BRILLANTE PUESTA EN ESCENA. DE UN MUNDO MÁS CERCANO A LA FANTASÍA QUE A LA CIENCIA FICCIÓN, AUNQUE MOLITERNI UTILIZASE EN SU ELABORACIÓN LOS TÓPICOS DE LA ÚLTIMA.

ROBERT GIGI

Nació en Besançon (29-VII-1926). Se formó en la primera posguerra asistiendo como espectador al mítico estudio dirigido por Raymond Poívet (Atelier-63). Allí conoció a Chistian Gaty, gracias al que descubriría el mundo de la ilustración norteamericana y tuvo acceso a la obra de autores como Caniff y Robbins.

Después de su periodo de formación, empezó a destacar en la década de los sesenta como ilustrador y autor humorístico para la revista *Chouchou* (Gentil Clovis). Pero no sería hasta el año 1967 que llegaría su primer gran éxito comercial, con guión de Claude Moliterni y en álbum de lujo para la editorial de Eric Losfeld . Tras el fenómeno *Barbarella*, el editor solicitó a los autores algo parecido a *Modesty Blaise*, y así surgiría *Scarlett Dream*. Se trata de una heroína sexy, en la misma longitud de onda del trabajo realizado en esos años por Forest, Crepax y Paellaert y con una temática a la moda de los tiempos entre la ciencia ficción y el espionaje. A este primer álbum le sucedería otro para Ediciones Serg (1973) y un nuevo lanzamiento de la serie en el periódico *France-Soir* (1975).

SCARLETT DREAM

En 1968 colabora nuevamente con Moliterni creando *Orion, el limpiador de planetas* para la revista *Phenix*. Al año siguiente y para la revista *Pilote* (número 508) crea una seria documental con textos de Jacques Lob titulada *Dossier de los platillos voladores*, que años después continuaría con *Los que vinieron de fuera*. En 1970 colabora nuevamente con Claude Moliterni en Agar, que sería publicada inicialmente en Italia en el suplemento del *Corriere dei Ragazzi* y que tendría su versión francesa en la revista *Lucky Luke*. Para la revista holandesa *Pep* en 1971, firmó con guión propio *Ugaki el Samurai* que se publicaría en dos tomos, sin que el tercero llegara a ver la luz.

Sus apariciones en el medio se harían cada vez más esporádicas, dedicándose en la década de los ochenta a dar clases en la Escuela de Bellas Artes de Angulema, hasta que decidió retirarse completamente en 1991, para disfrutar de dos de sus grandes aficiones, la escultura y los viajes.

Su grafismo suave y un poco desgarbado, nos resulta todavía encantador, tanto como sus heroínas, recién salidas de la infancia y con una energía, juventud y belleza absolutamente desbordantes.

Entre los múltiples galardones cosechados a lo largo de toda su carrera, cabe reseñar el *Premio al mejor artista extranjero* en el Festival Internacional de Lucca (1969), el *Premio Phenix a la investigación gráfica* (1970) y el *Premio a la mejor representación del mundo onírico* de la National Cartoonist Society (1972).

Robert Gigi falleció un frio 6 de enero del año 2007, debido a un cáncer de próstata y su obra ha sido prácticamente olvidada.

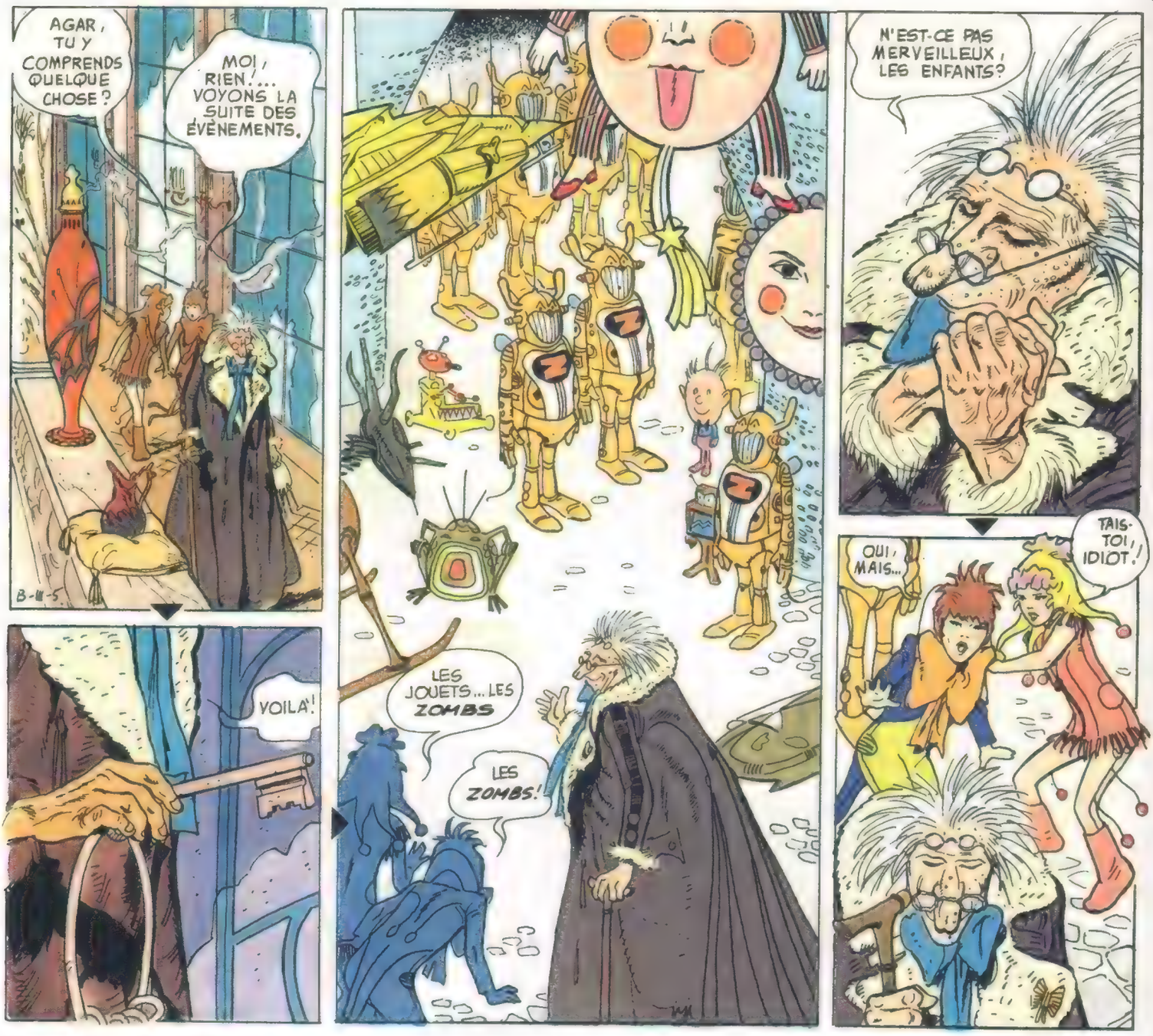
nían. Se sugiere en este tomo que en el fondo Toïmaker es bueno, y que el autentico malvado es su ayudante Kanak, a través del influjo mental que ejerce sobre el constructor de robots. En este tema se producirán algunas inconsistencias en el guión del tercer tomo, dando la sensación que Moliterni, tremendamente atareado en aquellos años (asumió el control de Dargaud, junto con Greg), no se tomaba muy en serio la continuidad de los planteamientos iniciales. A pesar de eso, en esta parte de la historia se desarrollan ideas muy sugerentes, como por ejemplo, "los guardianes de día y de la noche" o el planeta 'Sueño'. El segundo tomo concluye con un triunfo parcial de Agar y Zarra, aunque Toïmaker, como siempre, consigue escapar.

En el tercer y último tomo, Moliterni se muestra incapaz de seguir desarrollando la historia y empieza a divagar. Las únicas novedades se producen mediante la irrupción de un nuevo personaje, Éclipso, cuyo nombre tomará el álbum (***Éclipso, el mago del planeta muerto***).

El desarrollo de la trama tiene su epicentro en la alianza, contra el común enemigo, de Agar, Zarra y el mago Éclipso. Las páginas se van desgranando mediante planteamientos iniciáticos y decorados abracadabrantes, con laberinto incluido, que debe ser superado para llegar a la guarida de Toïmaker. En un determinado momento, para que la cosa parezca aún más "graciosa", Moliterni no puede remediar el incluir a personajes que imitan a lós de ***El mago de Oz***. El final es semejante al del tomo anterior, con la huida del malvado constructor de robots y el triunfo parcial de nuestros queridos héroes, que han conseguido hacerse con la "extraordinaria" piedra Galvana .

En este episodio se aprecian las muestras de cierto cansancio creativo en sus dos auto-

LOS FANTASMAS DE LA NOCHE. GUIÓN Y DIBUJO ALCANZAN EL PUNTO MÁXIMO EN ESTA SEGUNDA HISTORIA. GIGI CONSIGUE UN TRASFONDO GRÁFICO OPTIMISTA A UN GUIÓN UN POCO SINIESTRO.



EL EMBAJADOR DEL CÓMIC EUROPEO

Claude Moliterni (19xx-2009) fue el gran dinamizador y defensor del cómic europeo en general y francés en particular. Su labor, amplia y compleja, puede resumirse en los ámbitos teóricos y eventos relacionados con el medio, como guionista y también su notable trabajo como director editorial.

Empezó como un auténtico todoterreno editorial, que incluía cosas como por ejemplo ser autor de novelas de espionaje, hasta que decidió centrarse en el cómic.

En el ámbito teórico, cabe reseñar la fundación de SO-CERLID (1964) y su dirección de *Phenix* (1966-1977), convirtiéndola en el referente de revistas que hablaban del cómic y sus autores en toda Europa. También su impresionante labor enciclopedista sobre las historietas, tanto europeas como norteamericanas, se volcaría en una amplia lista de libros y artículos. Cerramos este capítulo con su participación en la creación de las ferias y exposiciones más importantes que surgieron en Italia y en Francia en torno del noveno arte. Colaboró en la primera gran exposición en el Museo de las Artes Decorativas de Paris en 1967 y fue miembro fundador de las Ferias de Lucca y Angulema. Igualmente fueron famosos en los años 70 sus programas radiofónicos con Pierre Couperie sobre el cómic y sus autores.

Como guionista de cómics, contaba con más de 80 títulos en su haber, pero esta faceta quedó bastante relegada en relación con las dos anteriores.

Fue también director editorial de Dargaud de 1973 a 1989, cuando ésta era el gigante de las ventas en Francia, asumiendo en ocasiones la dirección de las revistas cuando la situación así lo requería: *Pilote* (tras la marcha de Goscinny), *Lucky Luke*, *Charlie Mensuel* y algunas otras. Fue incluso creador de una editorial (Bagueera).

En su permanente búsqueda de talentos para sus ediciones valoraba enormemente a los dibujantes españoles y los incluía frecuentemente en las revistas que dirigía. Admiraba sobre todo a Víctor de la Fuente, Jesús Blasco (con el que haría una adaptación de la Biblia) y Antonio Hernández Palacios (al que introdujo en el mercado francés con *McCoy* tras la desaparición de *Trinca*).

Entre los premios y reconocimientos en Francia por su trabajo en favor del cómic figuran el haber sido nombrado *Caballero de las artes y las Letras*, *Caballero de la Orden Nacional del Merito* y *Caballero de la Legión de Honor*.

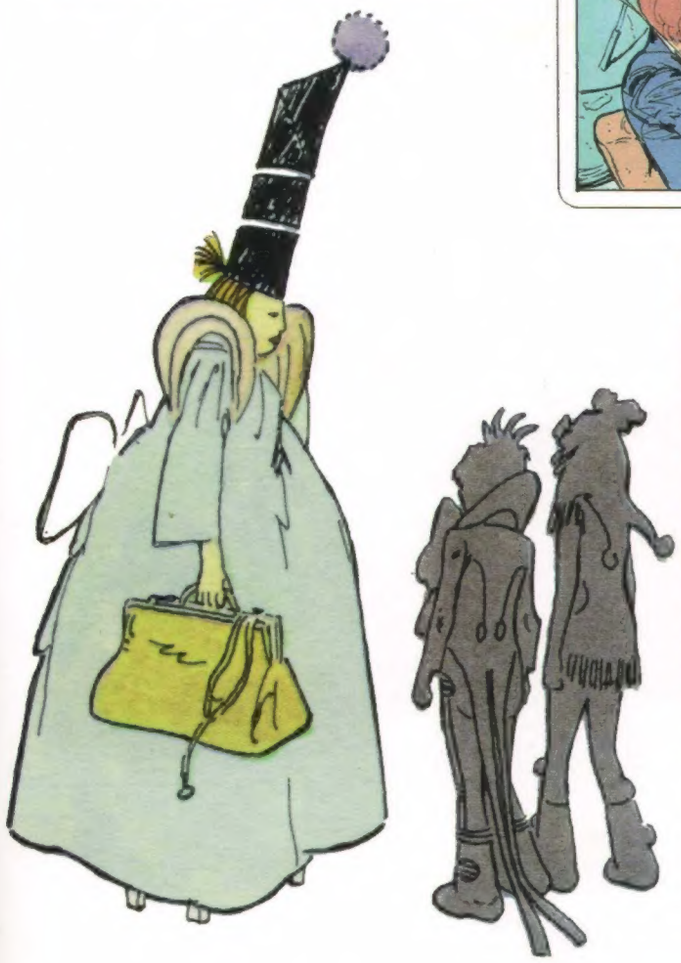
OUI, AGAR, TOÏMAKER S'EST REMIS A' SES VIEILLES MANIES, LES JOUETS... ACTUELLEMENT LES ZOMBS ENVAHISSENT PLANÈTE APRÈS PLANÈTE.
POP!
ECLIPSO OÙ ES-TU?
ICI, EXCUSEZ-MOI...
C'EST MON DÉFAUT... J'AI DU MAL A' ME CONCENTRER. JE TRANSFORME TOUT SANS ARRÊT...C'EST UN HANDICAP POUR COMBATTRE TOÏMAKER.
CETTE GROTTE N'EST-ELLE PAS UN PUR CHEF-D'ŒUVRE... OH, EXCUSEZ-MOI. VOUS VOYEZ...
CETTE MANIE DE TOUT TRANSFORMER, C'EST UN VÉRITABLE HANDICAP.
MAIS A' NOUS TROIS, NOUS DEVRIONS BOUTER TOÏMAKER HORS DE LA GALAXIE DU NORD!
IL EST MERVEILLEUX, AGAR... MERVEILLEUX. ÉCLIPSO EST SENSA-TIONNEL!
BAH!
DÉCIDE-TOI, AGAR!
HUM!

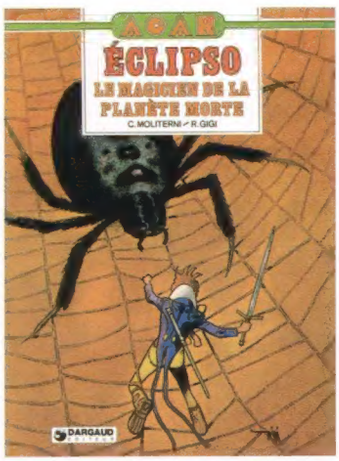
res y la historia no llega a tener la continuidad y coherencia requerida, quedando como un bonito ejemplo de las evanescentes pompas de jabón que volaban y explotaban en aquellos años por los despachos del mundo editorial.

En Moliterni, sus virtudes como guionista se aúnan con sus defectos, pues dado que le costaba enormemente hacer historias auténticamente originales, casi siempre recurría al pastiche, echando mano de los referentes de tipo literario o historietístico como más frecuente camino de salida. Por ejemplo, en *Agar* se pueden apreciar las sombras chinescas de *Little Nemo*, *Superman*, *El mago de Oz*, e incluso *Los naufragos del tiempo* de Forest-Gillon, a lo que Gigi incorporá en el guiso aromas de incienso importado desde Katmandú por los hippies de la época. Y a base de todo ello, construyeron un bello artificio que tuvo un cierto éxito editorial. Aunque la cosa no daba para más y eso se aprecia claramente en el tercer tomo. De hecho, la unión creativa entre ambos autores no volvería a producirse y cada uno seguiría su ruta profesional por separado, rumbo que a Moliterni le llevaría a asumir sus labores editoriales y a Gigi a un viaje artístico y documental en dirección al Japón, que tanto le interesaba desde el punto de vista estético.

Como balance final solo podemos añadir que la ingenuidad del planteamiento y la esencia fantástica del relato le fueron útiles. Otras obras de aquellos tiempos han envejecido mal por su excesivo apego a una ciencia ficción que tenía una fecha de caducidad más que evidente. En cambio, *Agar* sigue teniendo un fondo que nos hace sentir una cierta añoranza de la infancia y las historias que leíamos entonces.

ZARRA, AS-TU REMARQUÉ QUE DEPUIS QUE NOUS AVONS QUITTÉ LA PLANÈTE ZAN, NOUS SOMMES ATTIRÉS DE PLUS EN PLUS VERS LE NORD ?
EXACT, AGAR ; ET JE TROUVE CELA ÉTRANGE.
METTONS LES VIDEOS-ZOOM EN MARCHE !
L'IMAGE EST TROUBLE...
OH FASCINANT !
AGAR, ALLONS VISITER CETTE PLANÈTE,
S'IL TE PLAÎT...TU VEUX BIEN ?





ECLIPSO, EL MAGO DEL PLANETA MUERTO. *AGAR* QUEDARÍA EN ESTE TERCER INTENTO. LA PAREJA GIGI-MOLITERNI EMPEZÓ A DAR CLAROS SÍNTOMAS DE CANSANCIO CREATIVO. O, QUIZÁS, LA HISTORIA HABÍA LLEGADO A SU PROPIO FIN.

Los motivos de que haya sido completamente olvidada nos resultan bastante enigmáticos, pues en la primera parte de los años setenta fue muy popular en el medio, hasta el punto que en 1972, Stan Lee llegó a escribir en torno de sus autores: "En los últimos años, he sentido un profundo entusiasmo y he quedado gratamente impresionado por la brillante producción de equipo de Robert Gigi y Claude Moliterni (*Scarlett Dream*, *Orion*, *Agar*). Francamente, yo los considero entre los más imaginativos e innovadores en el campo de la historieta. Robert Gigi y Claude Moliterni están sin duda en la vanguardia de los que han contribuido a la reactivación del cómic mediante la introducción de un nuevo estilo. Por ello cuentan con mi más profunda admiración y también por eso, se han ganado el respeto de todos sus colegas." ■■■

CHT

Frazetta

Frank Frazetta

(1928-2010)

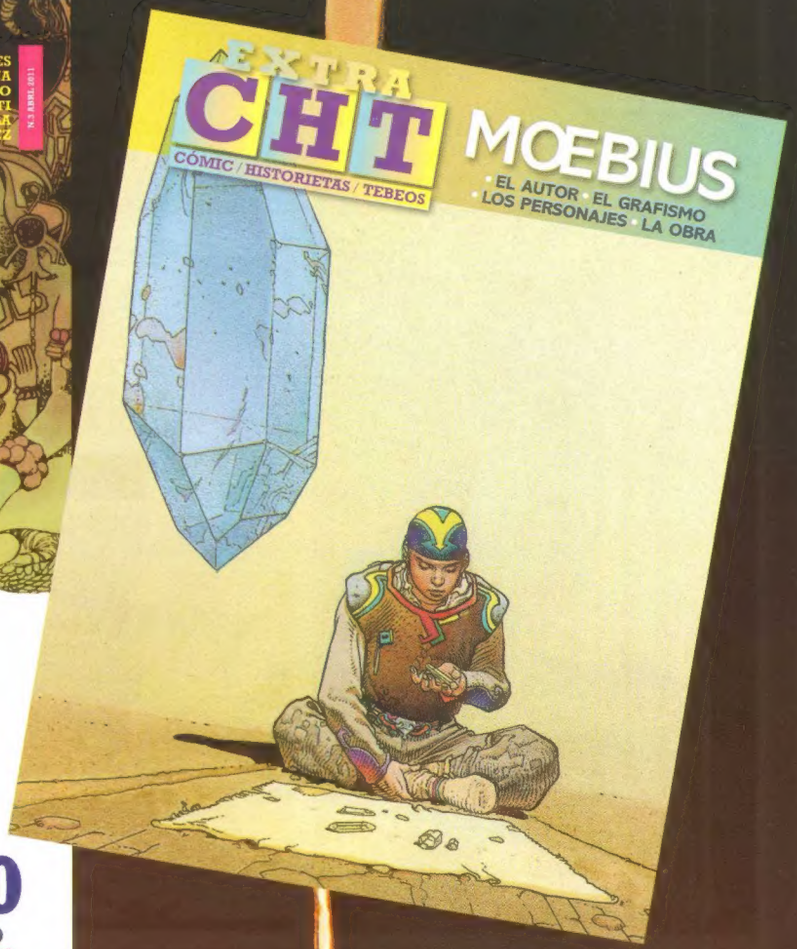
Hasta cerca de la cuarentena fue considerado en el mundo del cómic norteamericano como un dibujante como tantos otros, sin llegar a realizar nunca una obra que le diera la fama y el dinero, que él consideraba adecuados a sus merecimientos. Sólo tras emigrar, a finales de los sesenta, al portadismo y la ilustración alcanzaría lo que andaba buscando.

Sus trabajos ilustrativos continúan resultando al arquetipo de la energía creativa en lo fantástico. Sus mundos primigenios cuentan con un componente hipnótico que obliga al espectador a "creérselos" de alguna forma.

A todo esto uniría, como guinda en el pastel nada desdeñable, una representación de la belleza femenina grávida, delicada y carnal a un tiempo.

Hemos escogido la ilustración de portada de ***The Frazatta Pillow Boook*** realizada con tinta y acuarela. En este libro se recopilan una serie de trabajos en los que el artista nos demuestra que además de dominar la técnica del óleo también manejaba la acuarela con maestría y soltura. Son trabajos personales, hechos para él mismo y para disfrutar dibujando.

¡Y se nota!



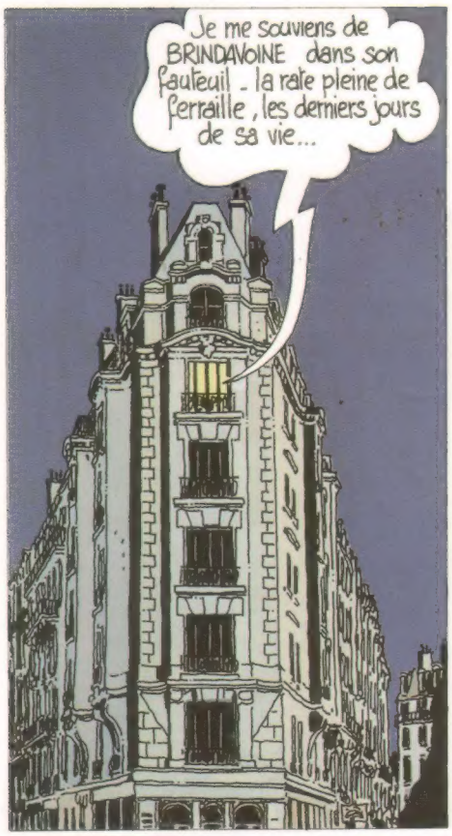
¡YA ESTAMOS TRABAJANDO EN LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS!

Cumplida la primera suscripción, anunciamos la segunda, de la que os daremos completa información a través de los blogs de **CHT** (http://cht-comic.blogspot.com) y (http://comic-historietas.blogspot.com)

Estamos preparando los contenidos y alguna sorpresa para el año 2011. De momento aquí están las portadas del número **3** de **CHT** y del nuevo **EXTRA** dedicado a **MOEBIUS.**

¡PERMANEZCAN ATENTOS A NUESTRAS PANTALLAS...!

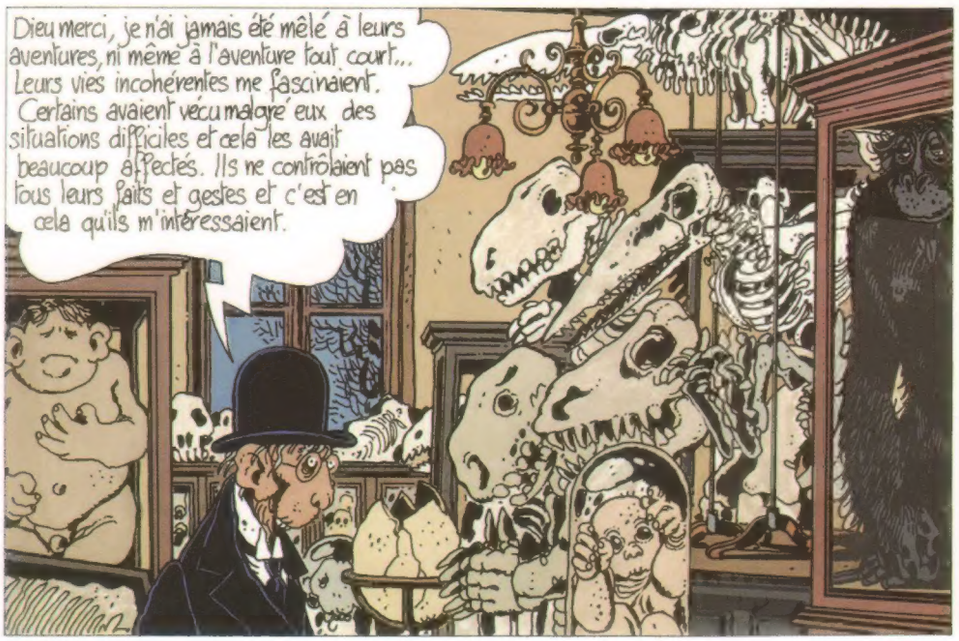
ARTE & FINAL TARDI



... d'Otto LINDENBERG, maintenu en place par toutes ses prothèses - à BERLIN, dans les sous-sols de son palais néo-gothique de stuc et de faux marbre.

Il y en eut tant d'autres rencontrés comme ça au hasard ou par l'intermédiaire de filières pas très claires... Evidemment je ne posais pas de questions, ils parlaient... Moi, beaucoup plus tard, je racontais.

Moi j'avais bien trop peur, alors je restais assis sur ma chaise, devant ma table - quelquefois, j'avais l'impression d'être un paralytique vissé à son fauteuil roulant.
Ma vue baissait et le tabac altérait ma mémoire, aussi avais-je les plus grandes difficultés à rassembler les souvenirs de leurs vies tourmentées. Alors je mentais et ce n'était pas toujours réussi.


Dieu merci, je n'ai jamais été mêlé à leurs aventures, ni même à l'aventure tout court... Leurs vies incohérentes me fascinaient. Certains avaient vécu malgré eux des situations difficiles et cela les avait beaucoup affectés. Ils ne contrôlaient pas tous leurs faits et gestes et c'est en cela qu'ils m'intéressaient.